PC GAME PARADE
PCGAME PARADE N. 54 - LUGLIO/AGOSTO 1997 - L. 14.900
Little Big Adventure, il ritorno
LBA 2
In esclusiva la seconda avventura di Twinsen
Speciale Atlanta '97
EXPO E3
PC GAME PARADE
LUGLIO/AGOSTO
N.54
EDIZIONI TRADEMEDIA
Extreme Assault
Blue Byte sfida Novalogic
Fifa Soccer Manager
il calcio mercato secondo la Electronic Arts
Dark Earth
l'avvento delle terre oscure
E inoltre: Animal, Nemesis, Absolute Bedlam, Jack Nicklaus 4, Guts'n'Garter, Timeshock, Puzzle Bobble, Capitalism Plus e molto altro...

corse folli...
...avventure mozzafiato

NEL LONTANO ANNO 2097, LE GARE DI GUIDA NON SI CORRERANNO PIÙ TRA NORMALI AUTO, MA SU PARTICOLARI VEICOLI ANTIGRAVITAZIONALI CHE VIAGGIANO SOLLEVATI UN METRO DA TERRA A VELOCITÀ DA INCUBO.

- 8 NUOVI AVVINCENTI CIRCUITI
- 11 ARMI MORTALI COMPRESE BOMBE THUNDER, SAETTE E POTENTI DISTRUTTORI QUAKE
- 4 CLASSI DI GARA
- FINO A 15 NAVICELLE ANTIGRAVITAZIONALI SUL CIRCUITO
- PAESAGGI INCREDIBILMENTE DETTAGLIATI ED EFFETTI SPECIALI IN TEMPO REALE

PC CD ROM

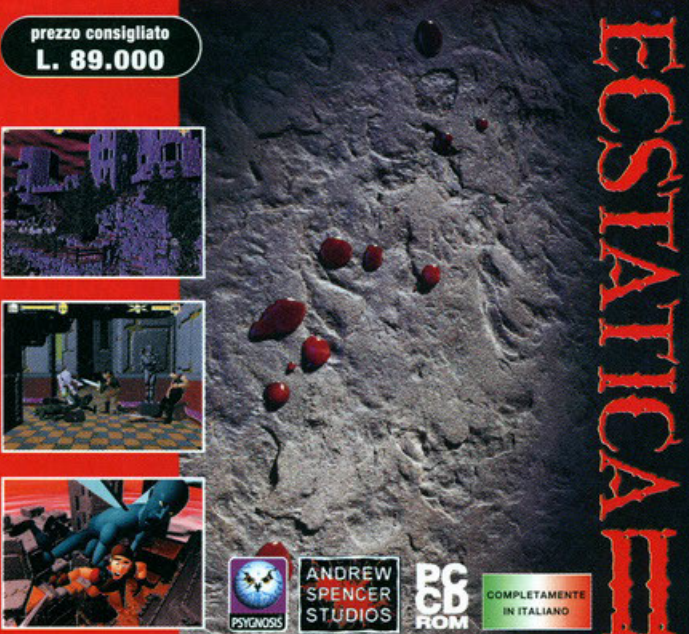
REQUISITI DI SISTEMA

VERSIONE Solo per Win '95® utilizzando Direct 3D

REQUISITI MINIMI Pentium 133 con scheda acceleratrice 3D

RACCOMANDATO Pentium 166 con scheda acceleratrice 3D

UNITÀ CD-ROM Doppia velocità

MEMORIA Minimo 16 MB RAM

CONTROLLI Tastiera - Joystick - Mouse

AUDIO SoundBlaster o scheda compatibile al 100%, o Gravis Ultrasound

RISOLUZIONE 320x200, 320x240, 640x480

SCHEDE ACCELERATRICI SUPPORTATE Scheda 3DFX 4 MB, 3D Labs Permedia - 4 MB, Videologic Power VR 4 MB, Rendition Verite - 4 MB, Matrox Mystique - 4 MB, ATI 3D Rage/Expression - 4 MB

prezzo consigliato
L. 89.000

ECSTATICA II

PSYGNOSIS · ANDREW SPENCER STUDIOS · PC CD ROM · COMPLETAMENTE IN ITALIANO

- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

PC CD ROM

REQUISITI DI SISTEMA

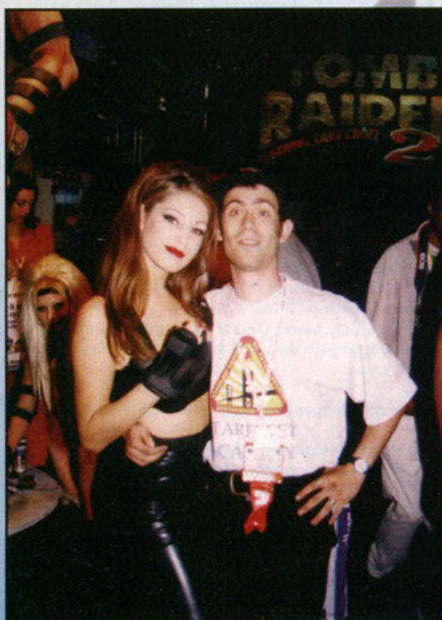
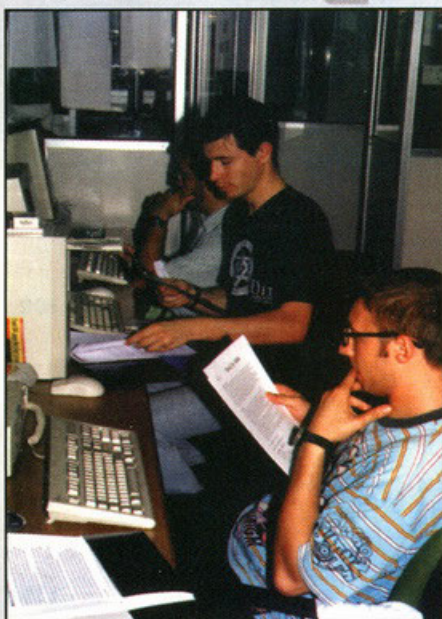
Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile
- Windows '95®
- Tastiera

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Siamo in ritardo, siamo in ritardo!

Questa volta sì, questa volta devo ammettere che forse usciremo un filino in ritardo con il numero di luglio-agosto, lo speciale E3 ci ha veramente spossato, ma comunque anche questo numero è finito in bellezza, con una copertina forse un po' particolare, ma senza dubbio testimone di un esclusiva da far accapponare la pelle: Little Big Adventure 2, dopo settimane di telefonate senza fine, disperata ricerca di materiale e spropositate preghiere siamo finalmente riusciti a ricevere in anteprima assoluta una versione recensibile del gioco, sei pagine di test vi attendono, assieme a ventisette di speciale E3. Riguardo quest'ultimo purtroppo abbiamo dovuto eliminare alcuni titoli di minore rilievo, ma non temete, tutto il meglio è pronto per essere letto. Questo numero porta anche all'introduzione di una nuova rubrica che, mensilmente, parlerà di hardware per giocare; siano esse schede grafiche, sonore, joystick o processori, H-Lab vi aiuterà, mese per mese, a non farvi prendere fregature di nessun genere. E PC Home? State tranquilli, stiamo preparando un restyling anche per questo spazio "storico" di PC Game Parade (nuova e vecchia versione): dal numero di settembre in PC Home torneremo a trattare quei software un po' "strani" che non sono né giochi, né programmi, bensì reference, poco edutainment, e un pizzico di multimedia. Saltando di palo in frasca, ritorniamo ancora una volta a parlare di Carmageddon: la macchina del potere ha avuto anche questa volta la meglio, il fantastico gioco della Sales Curve, decisamente cruento, ma originale e divertente, è stato stroncato dall'opinione pubblica con una risonanza talmente grande che la versione che troverete nei negozi sarà purtroppo differente da quella recensita da noi e dalle altre riviste di settore. Al posto di uomini ora ci sono zombie, al posto di sangue rosso, verde... E questo perché? Per un senso del pudore indotto di dubbio gusto, per la mancanza di una regolamentazione legislativa adatta ai videogiochi, si è deciso per l'ennesima volta di aggirare il problema censurando, tagliando, sostituendo parti del gioco in favore di un bigottismo che sinceramente non riesco a concepire come individuo, come giornalista, ma soprattutto come videogiocatore parte di un insieme (la colpa comunque non è da attribuire certo all'Halifax, la quale anzi ha fatto il possibile per conservare il gioco nella sua forma originale). Non dimentichiamo che nessuno verrà obbligato a comprare Carmageddon, ma tutti possono incappare in una trasmissione di dubbio gusto facendo del semplice zapping. Ma forse la televisione è un business monetario troppo vasto e troppo grosso per essere attaccato, o forse fa comodo che non lo sia. Io, personalmente, non guardo la televisione quasi mai, la ritengo uno stupido intrattenimento di carattere puramente passivo e deviante della realtà che presuppone di raccontare, ma non ho mai denunciato la trasmissione X perché mi fa vedere un somalo sanguinante che è stato appena ferito. Il videogioco parte dall'assunto di essere un'espressione del fantastico e dell'irreale, ed essendo così perché la mia libertà di consumatore deve essere compromessa? Questo è uno sfogo personale, ma vuole essere anche un invito per sensibilizzare tutti coloro che non vogliono compromessa la loro libertà di videogiocatori. Stiamo preparando, o perlomeno provando a preparare, un intervento a un famoso talk show italiano, non vogliamo che Carmageddon venga venduto a tutti perché ci rendiamo conto della sua estrema violenza, ma vogliamo che almeno i maggiorenni possano usufruire della libertà di utilizzare uno dei giochi più divertenti degli ultimi mesi (fermo restando che comunque anche la versione censurata mantiene la giocabilità dell'originale). Vi invito quindi a scriverci per appoggiare la libertà di videogiocare: solo insieme possiamo fare la differenza. Vi lascio con le foto della redazione al lavoro sullo speciale E3, ce l'abbiamo messa davvero tutta, a voi il giudizio finale sul nostro operato, buone vacanze e arrivederci a settembre.

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

sommario

REPORTAGE

WORK IN PROGRESS

TEST

H-LAB

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi

ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Carlo "Air" Barone (air@bbs.infosquare.it)
REALIZZAZIONE CD-ROM: Karim De Martino
ART DIRECTOR: Emanuele Re
REALIZZAZIONE GRAFICA: Monica Paltrinieri, Stefania Paltrinieri.
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Emanuele Scichilone, Alfredo Nardone, Karim De Martino, Mauro Ortolani, Roberto Lo Russo.
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Marco Fregonara
Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028
AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono

UFFICI COMMERCIALI:
Edizioni Trademedia S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edizioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92

Realizzazione: Edizioni Trademedia S.r.l.

Premio **"Sono stato fregato un'altra volta dal BDM"**: Carlo "Air" Barone
Premio **"Miglior Party E3"**: Eidos
Premio **"Miglior Standiste E3"**: Eidos
Premio **"Migliori gadget"**: BMG
Premio **"Chiamo l'albergo di Atlanta solo per fargli una pernacchia"**: Stefano "BDM" Petrullo
Premio **"Le ultime parole famose - Lele prima di andare ad Atlanta ti preparo due terzi di rivista -"**: Stefano "BDM" Petrullo

Menzione speciale per l'appoggio scientifico: Giampaolo

Saluti e ringraziamenti per l'appoggio morale: Q-ZAR, Olga & Mafalda da Amburgo, Harp Strong (tipo di birra preferita dal BDM), Jo Ann e Andrea, Donatella, Kelly ("generosa" standista della Eidos), le "tasche laterali" dei pantaloni del Landi (utili per nascondere di tutto!!!), Dodge Neon (la macchina americana più pacco che sia possibile affittare in trasferta!), Cueva Maya (Stefano, Gino e Nunzia), Bar Pasticceria Lia, **Alice per aver dato un ulteriore due di picche a Stefano Gradi**.

Lettere sotto l'ombrellone

L'estate è finalmente arrivata: le spiagge sono piene di ombrelloni che nascondono quasi completamente la sabbia; qualcuno si porta dietro i libri, giusto per non sentirsi in colpa sapendo che d'estate non si fa nulla. Milano, come al solito, si svuota diventando quasi vivibile, se non fosse per il caldo che sale dall'asfalto sciolto delle strade e dei marciapiedi. E noi, come sempre, si passa l'estate qui in città; in fondo i nostri viaggi all'estero ce li siamo già fatti (ma quando se al massimo sei finito a Cinisello Balsamo... NdCarlo) e poi ci consoleremo con qualche giorno libero ad agosto, qualche scampagnata fuori porta con quei pochi amici nelle nostre medesime condizioni. Voi almeno divertitevi, staccate la spina dei vostri PC e andate fuori a correre, giocare, prendere il sole. Se avete tempo mandatemi almeno una cartolina, l'indirizzo è quello della redazione che trovate scritto da qualche parte. Vi saluto augurandovi buone vacanze e vi do appuntamento tra due mesi quando purtroppo l'estate sarà solo un ricordo e si ricomincerà a contare le settimane che ci separano dalla prossima vacanza. Gli spunti di discussione che nasceranno in queste soleggiate giornate saranno sempre ben accetti, parlino essi di videogiochi o di avventure sentimentali, crisi esistenziali e compagnia bella...

Ancora GP2

Caro KDM,
chi ti scrive è un grande appassionato di Formula 1 e di GP2 il grandissimo quanto criticato gioco della Microprose. Insieme a questa e-mail trovi il mio "carset" contenete tutte le macchine aggiornate al 1997 (anche i caschi); il "carset", inoltre, contiene anche il file .gpe che permette di inserire, in un programma per modificare GP2, i valori delle auto (potenza dei cavalli ecc.). Spero tu lo metta nel vostro bel CD-ROM (ne sarei molto entusiasta!) . Rispondo anche al lettore Hwk, (che strano soprannome!) riguardo al problema delle macchine che non si muovono dalla linea del traguardo: è capitato anche a me, ma ho risolto facilmente. Forse tu usi un editor per GP2 che ti permette di eliminare più di due macchine, se ne elimini più di due alcune (soprattutto le macchine più scarse) non si muoveranno neanche dalla linea del traguardo... Oppure prova ad alzare i valori delle macchine "scarse" (cavalli, bravura del pilota...); ma adesso rivolgo una domanda a te KDM: è possibile che ci sia una versione di GP3 in dirittura d'arrivo? Se sì (o no) cosa dovrebbe contenere la nuova versione? Secondo il tuo parere NFS2 è migliore del precedente?
N.B. all'inizio della lettera non ho messo alcun tipo di congratulazioni sulla rivista; bene, lo faccio adesso PCGP è il miglior mensile di giochi per computer che abbia mai trovato in giro! Saluti.

Luca Casarotto
<casarotto@galactica.it>

Ciao Luca,
grazie mille, da parte mia e credo da parte di tutti gli altri lettori appassionati di Formula 1, per il "carset" aggiornato di GP2 che ovviamente ho inserito nel CD di questo mese (directory 'lettori\gp2_set'). Purtroppo, non so se la Microprose abbia in progetto un GP3, ma posso formulare qualche ipotesi. Certamente, visto il successo dei primi due giochi, uscirà una terza versione, ma già una volta la Microprose ha fatto l'errore di annunciare il gioco con troppo anticipo, deludendo poi la maggior parte dei giocatori che dopo tanto tempo si aspettavano qualcosa di più che un semplice rifacimento della grafica. Quindi, secondo me, la Microprose dovrebbe lavorare zitta zitta a GP3, senza dire niente a nessuno e cercando di attuare quella rivoluzione che GP2 avrebbe dovuto rappresentare. Per quanto riguarda Need for Speed 2, personalmente non mi è piaciuto (come d'altronde il primo episodio). Non sto dicendo che sia brutto, semplicemente non mi piace il genere e quando gioco a NFS mi stufo dopo cinque minuti. Non credo quindi di essere la persona più adatta per fare un paragone e, in ogni caso, ti invito a rileggere la recensione apparsa un paio di numeri fa.

Dritto al punto

Super redazione PCGP,
avrei un paio di commenti da farvi e una domanda per il Ministry of Game:
1) La vostra "confezione" per il CD è praticamente inservibile perché troppo dura e difficile da incollare, non potreste fare come le altre riviste che le distribuiscono già fatte?
2) Non vi pare di dare voti troppo alti ultimamente (questione trita e ritrita!)? Comunque siete sempre i migliori, io vi seguo dal lontano dicembre 1994... siete sempre stati i migliori in tutto e tutti gli altri vi copiano... mi complimento con voi (vi ho già scritto altre lettere);
3) Il cheat per la missione nascosta di RA non funziona assolutamente, sia in W95 sia in DOS, siete sicuri che non bisogna fare altro?!?
Un saluto a tutta la redazione

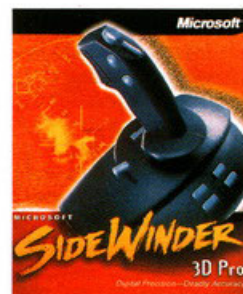
Lord Lex
<fciappon@novanet.it>

Caro Lord Lex,
anche se utilizzi un soprannome che sembra una marca di lassativi eccoti le tue risposte:
1) Hai ragione, infatti dal mese scorso abbiamo cambiato sistema. Quello che usavamo prima era effettivamente un po' scomodo, ma si trattava solo di una prova che, infatti, ha portato a un buon risultato. Su tale questione del cartoncino utilizzato per fare le confezioni, c'è da dire che l'idea è stata mia, quando un anno fa, rispondendo ironicamente a un lettore che mi chiedeva l'utilità del cartoncino, gli dissi che serviva per costruire la custodia del CD. Potete immaginare la mia sorpresa quando l'idea è stata veramente messa in pratica da noi, ma anche da altre riviste e, se ci pensate bene, così facendo si riesce a riciclare il cartoncino di sostegno che altrimenti andrebbe buttato. Non è detto comunque che le cose non cambino.
2) Secondo me tutte le riviste hanno degli aspetti positivi e altri negativi. PC Game Parade è senza dubbio una rivista che è cambiata molto per venire incontro ai gusti dei suoi lettori ed è probabilmente questo il segreto del suo successo. D'altra parte le cose si possono migliorare ancora e solo il tempo potrà essere giudice.
Sulla questione dei voti sono perfettamente d'accordo con te, ma ti posso assicurare che quasi mai il voto è obiettivo! Cosa sto dicendo? Semplice: che il voto è soggettivo, lo da il collaboratore che fa l'articolo e quindi è ovvio che sia un giudizio personale. Sai a quanti giochi che hanno preso più di 90 io avrei invece dato solo 70 (e viceversa)? È difficile creare una scala di valutazione, lo si può fare con la grafica e il sonoro, ma non con i giochi presi nella loro globalità. Anche se fosse una stessa persona a valutare tutti i giochi sicuramente ci sarebbero a volte delle incongruenze. A questo punto la questione è semplice, leggete la recensione e se riuscite provate il demo (e anche vero che, proprio per questo motivo, inseriamo le firme, in modo che voi lettore possiate "trovarvi" o meno con i gusti di un particolare recensore NdCarlo).
3) Il patch di Red Alert funziona solo con il data disk, purtroppo quando l'abbiamo provato qui in redazione non avevamo tenuto presente che lo avevamo installato e quindi abbiamo preso per buono che funzionasse anche senza. Sorry.

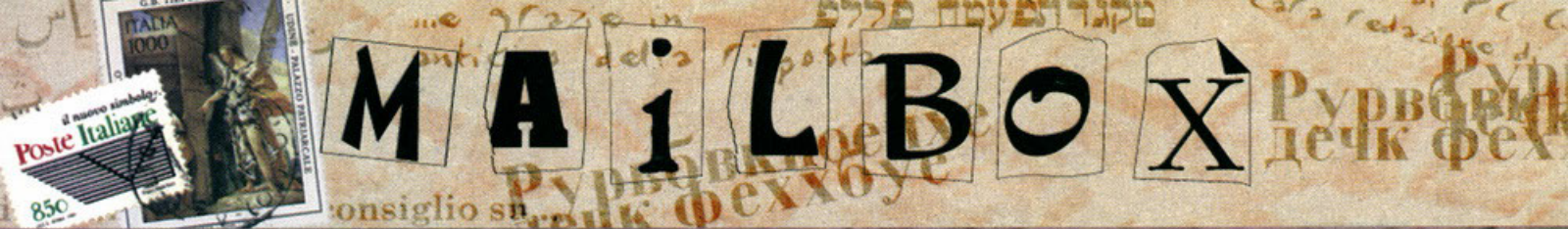
Viulenzaaaa!

Hola Karim, come va?
Prendo spunto dalla recensione di Carmageddon apparsa sul numero di PC Game di maggio per affrontare un argomento spinoso: la violenza nei videogiochi. Ha ragione il buon BDM, quando nell'editoriale dice che l'uscita di un gioco come questo scatenerà un mare di polemiche. Do per scontata la reazione indignata dei giornalisti italiani ignoranti di informatica. D'altronde, il nostro è l'unico paese al mondo in cui Internet fa notizia solo se due pedofili si scambiano un'e-mail, oppure se due ragazzine fuggono di casa dopo aver cancellato ogni loro traccia su Internet, mentre se la mia ragazza usa Internet per fare da casa la ricerca dei libri che le servono per la tesi di laurea, risparmiando tempo e denaro, questo ai giornalisti non interessa. I risultati di questa massiccia disinformazione sono dati dal bassissimo numero di abbonati alla Rete. Anche in questo campo noi italiani siamo gli

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.

Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/

ultimi in Europa... Tralascio quindi i commenti che usciranno sui giornali: è già successo per Command&Conquer, accusato di portare sui PC dei ragazzi la guerra di Bosnia, per Endorfun, accusato di lanciare pericolosi messaggi subliminali, ecc.
Vorrei invece spostare l'attenzione su un altro aspetto: perché un videogioco per vendere deve essere violento? Parlo in questo caso di violenza gratuita. Io trovo ripugnante e per nulla divertente un gioco come Carmageddon, così come mi ha fatto schifo Phantasmagoria. Questa è violenza gratuita, secondo me. Che senso ha realizzare un videogioco come Carmageddon, nel quale fa più punti chi investe più pedoni? Dopo i primi dieci minuti di gioco avrei la nausea...
Intendiamoci, non voglio essere ipocrita: la violenza fa parte purtroppo della nostra vita. E poi in ogni videogioco c'è una qualche forma di violenza: che so, abbattere un aereo, sparare agli alieni, combattere una guerra. Ma in questi casi si tratta di violenza - come dire - avente una logica, una forma di violenza della quale noi videogiocatori possiamo capire la ragione.
Infatti nessun ragazzo è stato arrestato perché era uscito di casa sparando all'impazzata con lo shotgun del papà! Ma quando mi trovo di fronte un videogioco splatter come questo, bè amigos, io non ne vedo la ragione, e tantomeno lo scopo.
Non ci vedo il divertimento, per divertirmi non mi basta l'adrenalina che scorre a fiumi. E non ci vedo nemmeno l'utilità. Ho sempre cercato di trovare una componente 'intelligente' nei videogiochi: l'astuzia, l'abilità, il tentativo di raggiungere uno scopo. Con Carmageddon non ci sono riuscito. Mi piacerebbe sapere cosa ne pensate voi redattori e soprattutto cosa ne pensano gli amici lettori di PC Game.
Hasta Luego.

Alberto Croce
<iacobbi@galactica.it>

Non so cosa ne pensano gli altri lettori e non posso darti un parere personale sul gioco in quanto non l'ho giocato abbastanza da poterlo valutare. In ogni caso mi piacerebbe chiederlo a qualcuno che sta in ospedale per un incidente d'auto cosa ne pensa di Carmageddon. Ovviamente il gioco non ha nessuna responsabilità in questo, è solo una provocazione, però assolutamente inutile e a mio parere irriverente. Non sto giudicando ora la qualità del gioco e non lo sto neanche crocifiggendo perché "incita" alla violenza. Queste cose le lascio volentieri ai tuoi tanto amati giornalisti "non specializzati". Il problema comunque è ben più grosso di quello che sembra. Se nel gioco ci fossero stati dei mostri al posto dei pedoni nessuno avrebbe avuto niente da ridire e certamente il gioco non avrebbe ricevuto dalla stampa tutte queste attenzioni (probabilmente hai ragione, ma calcola che proprio la presenza dei pedoni, per quanto irriverente e di "cattivo gusto", rende il suddetto Carmageddon un titolo unico nel suo genere e ORIGINALE come mai se ne sono visti in quest'ultimo periodo NdCarlo). Ma il gioco sarebbe stato lo stesso? Secondo me sì. Stesso obbiettivo, stessa giocabilità, stessa grafica, stesso sonoro; e allora che motivo c'è di metterci le vecchiette e le mucche? Te lo spiego io: i programmatori non sono degli idioti e sanno che un'ambientazione del genere attira l'attenzione, ma la colpa, o meglio il fatto che un gioco così insulso possa avere successo non è loro... è nostra. Siamo noi che dedichiamo la copertina a Carmageddon (contenti di averlo fatto!!!), che vi consigliamo di comperarlo e questo perché l'abbiamo valutato come gioco in sé, divertente, coinvolgente e non considerando le notevoli implicazioni "morali" che questo possiede, al di là, quindi, di tutte le considerazioni sociali che può ispirare; Carmageddon è UN GIOCO, non la realtà e come tale va considerato, nel bene o nel male. Non comprate Carmageddon solo perché si schiacciano i pedoni anche perché dopo che ne avete schiacciati dieci, cento, mille, sicuramente vi sarete stufati. Compratelo invece se vi siete divertiti a giocare il demo, se pensate che la giocabilità valga quelle centomila lire al di là del fatto che qualche pixel sullo schermo assomigli o meno a vostra nonna. La verità e che a nessuno frega niente delle stragi del sabato sera, siamo tutti adulti e vaccinati, e allora per sentirci a posto con la coscienza applaudiamo alle Pubblicità Progresso. E poi come degli idioti ci mettiamo a fare di un gioco un evento di costume, questo era lo scopo e questo è stato il risultato. Noi giocatori, Alberto, siamo solo dei consumatori, degli ingranaggi che devono girare dalla parte giusta. Volevano che si parlasse di Carmageddon e l'abbiamo fatto tutti, anche tu e io. Fateci sapere cosa pensate, urlate la vostra rabbia o la vostra approvazione, utilizzate quel canale che ogni mese vi mettiamo a disposizione. È l'unico modo di difendere le vostre idee.

Schede 3D sì! Schede 3D no!

Le schede 3D sono oramai una realtà di mercato, ma i giocatori cosa ne pensano? A questo proposito vorrei farvi leggere due lettere, purtroppo accorciate per motivi di spazio, di due nostri lettori dalle idee molto contrastanti. Voi cosa ne dite?

Ciao Karim come stai? Non so se ti ricordi di me: sono il fanatico delle schede 3D che ti scrisse qualche mese fa. Sono davvero contento che le mie idee da alienato del computer finalmente sono state condivise da tutti, (sto parlando della scena delle schede 3D) e il mercato sta davvero decollando. Soprattutto sono felice che esista la 3Dfx, che oltre a essere la migliore scheda offre un supporto per i clienti davvero eccezionale tramite il loro newsgroup (news.3dfx.com). I PR della 3Dfx, ma anche ingegneri e persino il Boss della 3Dfx rispondono liberamente alle domande dei clienti, anche su cose apparentemente triviali tipo "uscirà per xxx il patch 3D?". Sono davvero dei grandi questi tizi e penso che ne sentiremo parlare per moooolto tempo.

andy_muja@iol.it

Circa due mesi fa ho cambiato il computer, passando da un 486DX2 a un Pentium 200 con 48 Mb di RAM e una scheda video Matrox Mystique, ovviamente molto soddisfatto della mia scelta, e ora? Gli unici giochi per questa scheda che ho visto sono stati quelli inclusi nella confezione e poi Toshinden e Tomb Raider. Da allora le riviste hanno pubblicato solo patch per questi due titoli (possibile?), lo stesso è successo a un mio amico che ha acquistato una 3D Blaster! Oggi quando escono giochi si legge "fantastico per 3Dfx" e dopo "supporta Direct3d" (quasi come se le altre schede fossero da buttare via). Rimane il fatto che alla fina mi vedo costretto ad affiancare alla mia scheda una 3Dfx (e vai ancora di borsellino). Prima di affrontare questa spesa vorrei però sapere se uscirà qualcosa di meglio della 3Dfx, giusto per non ritrovarmi tra qualche mese con una scheda "vecchia"!

Master Pol

Scrivete a:

PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano

oppure via fax:
02-38010028

o via e-mail a:
karim@bbs.infosquare.it

Posta in pillole

Iniziamo subito con Roberto Parola che ci scrive su carta intestata del "Comando Artiglieria Controaerei dell'Esercito - Ufficio Operazioni e Addestramento". Il buon Roberto, infatti, sta scontando (proprio perché si tratta di una condanna!) il servizio di leva, io invece colgo l'occasione per salutare lui e tutti i nostri lettori sotto le armi, ma soprattutto il nostro collaboratore Fabio "ADO" Ferrario che proprio in questi giorni ha terminato la naja, presumibilmente con grande gioia. Purtroppo, Roberto, non posso rispondere alla tua domanda sul come si diventa programmatori in queste poche righe, ma ti prometto che presto faremo un articolo dedicato solo a questo argomento con domande ai programmatori delle più grosse software house italiane. Si tratta solo di organizzare la cosa e come sempre non c'è mai tempo, che dire? Lo troveremo!
Alessio Cuccovillo mi chiede di inserire nel CD l'ultima versione del Fast Tracker e io, ligio al dovere, giro l'invito al buon Gradi che cura ormai da una anno la rubrica musicale fuori e dentro al CD. Sempre Alessio ha un problema quando comprime file utilizzando Winzip e Arj, infatti non riesce a dare ai file di archivio nomi più lunghi di otto caratteri. Questo non è affatto strano, infatti l'Arj è un programma per DOS e come tale, anche se richiamato da Winzip in Windows 95, non può gestire i nomi lunghi.
Anche questo mese è tutto, ricordatevi la cartolina!

Symantec Norton AntiVirus

Archivio Modifica Azione Utilità Vista Aiuto

Scansione
Identificazione
Rimozione

VIRUS DETECTED AND REMOVED

OUT OF ORDER

NORTON AntiVirus

Rimozione automatica dei virus

PROTEGGETEVI!

ULTIMA VERSIONE
Supporto completo a 32-bit di Windows 95

Eliminazione automatica dei virus

Con Norton AntiVirus potrete lavorare in tutta tranquillità. Norton AntiVirus funziona automaticamente in background, rilevando e distruggendo i virus prima che possano causare danni.

Basta un clic

Norton AntiVirus vi offre una protezione veramente automatica, identificando i virus ed eliminandoli con un semplice clic del mouse. Rimuove anche i temibili virus delle macro e polimorfici.

IN ITALIANO

GRATIS gli aggiornamenti on-line

Ma non basta, Norton AntiVirus vi garantisce la sua protezione automatica anche per il futuro. Tutto grazie alla funzione LiveUpdate che, per mezzo di una connessione Internet, vi offre la possibilità di scaricare gli aggiornamenti delle definizioni dei virus - gratis! La protezione costante, quali che siano le minacce che incombono sul vostro sistema, è a portata di un semplice clic del mouse.

AGGIORNAMENTI GRATUITI

Disponibile presso tutti i rivenditori di software.
Visitate il sito in italiano di Symantec **www.symantec.com** per informazioni sulla società e i suoi prodotti.

I prodotti Symantec sono disponibili presso i rivenditori di tutta Italia e presso le seguenti catene: • Alcor, tel. 02/266061 • CDC, tel. 0587/422255 • Compagnia Italiana Computer, tel. 051/311835 • Infoteca, tel. 055/894011 • Misco, tel. 02/900151 • Microlink, tel. 055/4274300 • Mondadori Informatica, tel.02/55192210 • Quality Informatica, tel.039/6899808 • Quotha 32, tel. 0541/749503 • Strabilia, tel. 0587/730993 • Videocomputer, tel. 011/4034828 • Vobis, tel. 02/660721 • Wellcome, tel. 02/285061. Per ulteriori informazioni contattare Symantec Infocenter allo 02/4827.0000

POSTA TECNICA

A CURA DI MATTEO PAVESI - (TEO@MAIL.VIVA.IT)

Let's Begin

Non ci siamo ragazzi, proprio no. Sto seriamente pensando che voi tutti lettori di PCGP siate dei geni. Dovete essere dei geni. Infatti, io non conosco nessuno e ripeto nessuno che non ha mai avuto un problemino col proprio PC in generale o con i giochi in particolare. In un periodo come questo poi, dove stiamo assistendo alla migrazione dei giochi dalla piattaforma DOS all'ambiente Windows95, i problemi dovrebbero sorgere a raffica. E invece voi scrivete poco. Faxate poco e scrivete poche E-mail. Diamoci una mossa, fatevi sentire, commentate, criticate, proponete.

IL TORMENTONE DELLA PRIMAVERA-ESTATE 1997: LA 3DFX

Salve, sono Paolo e dispongo di un PC 100MHZ, 16MB Ram, Hard disk da 1GB, cd-rom 6x con una normalissima svga da 1MB e monitor 14". Potrò sembrarvi eccessivo ma a mio parere molti giochi, soprattutto gli ultimi nati, scattano o girano veloci solo se messi in bassa risoluzione. Per questo motivo pensavo di acquistare una buona scheda video che faciliti la fluidità del gioco; per questo vi ho scritto, non so che scelta fare, è meglio: acquistare una discreta scheda che vada bene un po' per tutti i giochi (vedi matrox) e con anni di garanzia alle spalle o è meglio rischiare comprando una ottima scheda video che monta il chip 3dfx ma che dispone di pochi giochi e senza la sicurezza che diventi uno standard definitivo? Vi sarei grati se mi rispondeste al più presto.

Paolo, Forlì

Ciao doc (Ovvero un incrocio tra un ingegnere informatico e un medico? NdTeo) come va? Scusa ma ti investo subito con un domandone. È appena stato qui un amico con il CD di Formula 1 (quello di cui c'e anche la versione Playstation). Lui con la Mistique non ha problemi, io con la millennium (8mb) mi becco un "... not sufficent 3d hardware...) ti risulta? Ciao!

MADMAX

Prosegue il tormentone di questa prima parte dell'anno: 3DFX sì, 3DFX no.
La scheda grafica si sa sta diventando uno dei componenti più importanti del PC e quindi fare una buona scelta può realmente modificare le prestazioni complessive del vostro computer. Soprattutto con i giochi. Perché? Perché chi progetta applicazioni e soprattutto giochi, per ottenere tutti quegli effetti che rendono "più reali" i prodotti, utilizza tecniche grafiche (come l'alpha blending, l'anti-aliasing, il bilinear filtering e così via, che spiegheremo meglio prossimamente) che necessitano potenze di calcolo enormi. Il processore, anche se potente come i Pentium dell'ultima generazione, fa fatica a calcolare "volta per volta" tutte queste informazioni. Ecco che sono nate le schede acceleratrici, che montano microprocessori "dedicati" a svolgere tutte le funzioni cui accennavo prima e che quindi alleggeriscono moltissimo il carico di lavoro della CPU. Esempi? La Matrox Mystique in primis, la Diamond Stealth 3D 2000, la miroCrystal VRX e altre. Per quanto riguarda il nostro argomento preferito, e cioè i giochi, bisogna ammettere che il DOS sta sparendo e nonostante molti titoli escano ancora per questo sistema operativo o comunque lo supportino, la tendenza di tutti o quasi è di lavorare sotto Windows95. La grafica 3D non è certo una novità, ma fino a oggi era difficile avere un sistema "multischeda" che dialogasse bene con il sistema operativo. Ecco che Microsoft ha tirato fuori dal capello le DirectX, cioè una architettura software, un insieme di librerie grazie alle quali qualsiasi programma che le sfrutti può dialogare con qualsiasi scheda acceleratrice. Prima, infatti, era necessario che il software fosse creato apposta per quella scheda, mentre ora è necessaria solo la compatibilità DirectX. In questo modo, i programmatori possono sfruttare dei servizi universali che fornisce Windows95 in modo da accedere direttamente all'hardware della scheda grafica. Oggi come oggi si deve scegliere una scheda grafica valutando le prestazioni in ambito Applicazioni 2D e Applicazioni 3D, in ambito Giochi 2D e Giochi 3D e nella capacità di riproduzione di video digitali. Il miglior compromesso per i giochi, in quanto ottima sia sotto il profilo 2D che su quello 3D, è la pluricitata Matrox Mystique 220 che monta il processore MGA1164W, con 2,4, o 8 MB di RAM (ma vi consiglierei di dare un occhio anche alla nuova Stingray 128/3D, recensita in queste stesse pagine NdCarlo).
Ma non è finita! Oltre a queste (e arriviamo alla 3Dfx) sono nate anche schede destinate unicamente all'accelerazione della grafica in tre dimensioni. Queste schede non hanno rivali nel 3D rispetto alle schede "che fanno tutto" e per questo motivo hanno bisogno di essere installare IN AGGIUNTA alla normale scheda video, che continuerà a fare il lavoro di sempre in 2D e cederà il controllo nel momento in cui viene richiesta una funzione di grafica tridimensionale. Nell'ambito giochi si sta parlando sempre più di Monster 3D di Diamond Multimedia e Righteous 3D di Orchid. Entrambe montano il processore Voodoo Graphics di 3Dfx Interactive, offrono una gamma impressionante di funzioni 3D supportate, lavorano con lo standard OpenGL (di Silicon Graphics) e con le famigerate Direct3D (oltre all'API Glide proprietaria). Proprio questa possibilità, dovrebbe togliere i dubbi a Paolo, come li ha tolti al sottoscritto. Infatti, non è importante che vengano scritti giochi appositamente per la 3Dfx, ma è importante che venga continuamente supportato il DirectX o l'OpenGL. Finché vivranno queste tecnologie (e tutti i produttori, ripeto, le stanne implementando) sarà possibile usare schede acceleratrici come la Mystique o schede normalissime affiancate da 3Dfx. Oltre a tutto questo basta farsi un giro per il sito Internet della 3Dfx Interactive per rendersi conto della velocità con cui i produttori sembrano voler supportare questa tecnologia. Dopo questa pappardella, Madmax, avrai capito che la Formula1 è presente in due versioni: la prima scritta per la 3DFX, la seconda scritta per il Direct3D e quindi utilizzabili solo da chi può accelerare queste librerie (Mystique e schede basate su processore Virge, per esempio). Infine, se possedete una comunissima scheda video (S3 Trio64V+, tanto per citarne una) e state pensando di cambiare avete due scelte davanti: acquistare una 3Dfx da affiancare alla S3 per potenziare enormemente il 3D, o buttare la S3 e acquistare una buona scheda 2D/3D.

IL CYRIX, QUESTO SCONOSCIUTO

Ciao Matteo e ciao a tutti voi della redazione, mi chiamo Paolo e ho 32 anni, non posso dilungarmi come vorrei perché lo spazio è tiranno, ma posso dirvi due cosine: 1) la rivista con voi della nuova guardia è senza ombra di dubbio migliorata, diciamo che l'esperienza matura e trasforma. 2) Gli errori che commettete di tanto in tanto (vedi numero di Aprile con la pagina di istruzioni del mese prima) non credo che gettino noi poveri lettori in chi sa quale oblio, credo che i più fedeli possano capire che i ritmi di lavoro a cui siete sottoposti ogni giorno per tutti i mesi dell'anno sono così elevati che non sbagliare sarebbe impossibile, per cui non torturatevi con pensieri del tipo "E adesso cosa penseranno di noi?" Pensiamo (spero tutti i lettori) che vi fate un mazzo tanto per cui buon lavoro e con l'esperienza che dovete ancora fare poi le cose verranno da sé. Passo alla domanda: vorrei sapere da te Matteo che sei un tosto in campo tecnico cosa pensi delle CPU Cyrix 6x86 es: 166+ che si dice (almeno secondo Cyrix) essere più veloce delle sorelle Intel es: Pentium 166. Non sono un fissato in termini di velocità ma noi sappiamo che se c'è da fare un acquisto in termini di CPU i soldi da spendere sono moltissimi e pare che Cyrix dia il rapporto qualità prezzo migliore, notare ho detto pare, perché sarà così solo se le prestazioni tanto decantate da Cyrix sono vere e non frutto di un certo punto di vista.???!!! Allego per dovere di cronaca una locandina Cyrix dove sono decantate le presunte doti della famiglia 6x86 e spero che siano vere, finisco dicendo che dal mio fornitore di fiducia si vendono oggi le CPU Intel

Scrivete a:

"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

Oppure utilizzate la mia casella postale: teo@mail.viva.it o, in caso sia, per qualche congiuntura astrale, non disponibile, scrivete a pcgame@contatto.it, sempre avendo cura di scrivere POSTA TECNICA nella casella relativa all'argomento della mail.

200Mhz a 1.200.000 lire contro le 600.000 per una CPU 6x86 P200+. Non aggiungo più nulla credo che tutto questo basti a spiegare dove voglio arrivare. Ringrazio tutti e saluto con simpatia ciao alla prossima.

Paolo Corbetta, Milano

Cyrix presenta la gamma da 6x86 P133+ 6x86 P200+ e prepara l'M2, AMD oltre al K5 ha appena reso disponibili i primi K6. Intel ha rilasciato il Pentium II e ha come frecce al suo arco il PentiumMMX 200 e il PentiumPro. La lotta è dura, non c'è che dire. Il processore principe di Cyrix, il P200+ fino ad ora non ha avuto un successo clamoroso per diversi motivi: a causa della diffidenza con cui (più o meno giustamente) vengono guardati i processori non Intel, a causa della mancanza di motherboard dedicate e ottimizzate per questo processore, necessarie per farlo andare al meglio e, infine, per la limitata disponibilità degli stessi processori. Cyrix promette prestazioni pari o superiori ai Pentium della stessa fascia, secondo un indice detto P-rating che confronta i vari modelli di processori non Intel con quelli della casa di Santa Clara. Infatti, in realtà il Cyrix P200+ lavora a 150MHz. Secondo quanto dicono i vari test delle riviste specializzate il Cyrix mantiene quello che promette, nel senso che se in un sistema identico cambiate il processore P200+ con un Intel 200 otterrete più o meno gli stesso risultati, con differenze minime dovute all'architettura del sistema in esame. Quindi accertata la compatibilità, a parità di prestazione salta subito all'occhio la competitività nell'ambito dei prezzi, eppure la gente in generale continua a fidarsi di più di una marca che domina il mercato ed è forte di anni di esperienza come Intel. Il discorso sui microprocessori finisce qui, perché ci sono troppe scelte per poterne parlare in modo esaustivo: chi volesse un consiglio sulla scelta da fare scriva bene cosa intende acquistare, quali sono le reali esigenze e i limiti di spesa. Senza dubbio vi risponderò!

LA MEMORIA ALTA NON SI SCORDA MAI

Ciao a tutti, sono sempre io Roberto dalla facoltà di Informatica di Genova che vi opprime con le più assurde domande. Vi chiedo come si può inserire in memoria alta i programmi?
Vi prego non catalogarmi come idiota di prima categoria, posseggo un PC da almeno 6 anni (W il 386/40 :-) W il DOS), e non mi è mai capitata una cosa del genere. Dato che ho fatto la sola installazione di win'95 non ho il memmaker e quindi devo cavarmela da solo, ma pur lanciando nel config.sys il HIMEM.SYS (e/o anche EMM386.EXE) e aggiungendo DEVICEHIGH e LH davanti i programmi, non vengono inseriti in memoria alta. Non ho problemi di RAM visto che ne ho 32!!!!!
Aspetto una risposta e allego un mega saluto-ne a tutta la redazione della rivista più bella in assoluto. Ciao

Roberto "Riccio (Er triciato)"
Sitzia, via E-mail

Caro Roberto grazie a Windows95 è un po' che non si sente parlare di memoria, ma è certo che per anni è stata la croce di molti videogiocatori. In ogni modo assicurati che nella prima riga del config ci sia "DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.sys" e come seconda riga metti "DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS HIGHSCAN". Poi aggiungi "DOS=HIGH,UMB". Per il resto metti i DEVICEHIGH e i LH al posto giusto. È impossibile dirti che valori impostare perché dipendono dai programmi che carichi e dalla mappa della tua memoria.
Se hai ancora i dischetti del DOS o conosci qualcuno che ha il DOS (6.0 o 6.2) installato prendi i seguenti file, copiali nella directory di windows e lancia memmaker, che potrebbe aiutarti. I file sono: Memmaker.exe, memmaker.inf, memmaker.sts, memmaker. hlp, sizer.exe, chkstate.sys.

OVERCLOCCARE PER MEGLIO GIOCARE

Carissimo Sig. Matteo Pavesi,
sono Luigi e leggevo saltuariamente la vostra rivista, ma da qualche mese non trovo niente che sia al vostro livello e di conseguenza sono diventato assiduo, Complimenti! Complimenti! Complimenti!, apprezzo anche il CDRom allegato veramente completo.
Il motivo di questa e-mail non è solo quello di farvi i complimenti, ma anche quello di chiedervi come si può fare un OverClock (aumentare la potenza della CPU).
Io possiedo un Pentium a 150Mhz con 32MB di RAM, adoro giocare a GP2 e mi diletto con la Grafica 3D.
Fin da quando ho comprato il primo PC, ho sempre sognato di fare questo "BENEDETTO" OverClock.

Grazie per l'attenzione.
Luigi, lzurzolo@iol.it

L'Overclocking è da sempre un argomento controverso su tutte le riviste per PC. Una premessa: il processore P150 lavora a 3 volte la frequenza del bus che è settata a 50Mhz. Ha avuto poca fortuna (rispetto al "minore" P133) proprio per la minor velocità del bus: infatti il P133 lavora a 2 volte la frequenza del bus che è di 66Mhz. Quindi è più lento "all'interno", ma più veloce quando dialoga con gli altri componenti. Da questo si deduce che su una scheda madre dell'ultima generazione (75-200MHz) avete generalmente 4 o 5 jumper che comandano la frequenza di bus e il fattore di moltiplicazione, a seconda del microprocessore che montate. Per overcloccare una CPU è sufficiente cambiare questi jumper facendo lavorare la CPU ha frequenza più elevata di quella nominale. Esempi classici sono l'overlocking del 133 a 166MHz aumentando da 2 a 2,5 il fattore moltiplicativo, o , qualche tempo fa, si portava il P90 a 100 mantenendo il fattore a 1,5 e passando da 60 a 66MHz.
Certamente una CPU può lavorare a frequenza più elevata di quella nominale, per ragioni di sicurezza. Personalmente conosco moltissimi che hanno overcloccato la CPU senza problemi ne si stabilità del sistema ne di surriscaldamento.
Sarebbe meglio comunque avere una buona motherboard (e assicurarsi di avere una ventola e un dissipatore di qualità, meglio quelli che si applicano direttamente sullo zoccolo ZIF e non sul processore NdCarlo). D'altro canto nonostante le "sparate" degli amici credo che la differenza di prestazioni tra le due configurazioni sia minima (o comunque da verificare attentamente con un buon Benchmark) e potrebbe non valer la pena di correre qualche rischio. Se ti piace GP2 (come al sottoscritto come i lettori ben sanno) il consiglio è di passare ad un processore più veloce (P200) o di acquistare una scheda video nuova (vedi la prima lettera di questo mese).

IL CD ROM CHE SGARRA

Mi chiamo Francesco e vi seguo dai primi numeri e siete mitici, anche chi vi ha preceduto, ho due quesiti che mi stanno a cuore:
1)Il CD-ROM della Hitachi CD 7730 quad speed è Photo-CD multisessione?
2) Questo CD-ROM sotto WIN95 non da problemi ma ho dovuto cancellare dall'autoexec. bat e config.sys i driver installati dal programma perché mi impallava il sistema. Come posso fare per vedere il driver anche in sessione dos?
Grazie e continuate così e non date ascolto a chi vi vorrebbe più seri le vostre recensioni oltre a essere molto valide conciliano con il mondo. Bravi!!!!!!!!!!

Cirilli Francesco,
cirivi@rdn.it

Su Internet all'indirizzo http://www.hitachi. com/Specs/Cdrom/Docs/download.html ho trovato il file "cdr7730.pdf" che contiene tutte le informazioni tecniche sul tuo lettore CD, che comunque non viene più prodotto dalla Hitachi. Il file è in formato Adobe Acrobat Reader, che puoi trovare un po' dappertutto. All'indirizzo http://www.aries. net/support/ cdromdrv/cdromdrv.html puoi trovare il Dreiver per l'Hitachi Cdr-7730 versione 1.03. Prova a installarlo e vedere se il problema si risolve. Potrebbe anche essere un problema di config.sys. Mandami in e-mail il tuo config.sys e il tuo autoexec.bat.

Shut Down Please

A causa dei paradossi spazio-tempo-redazionali voi leggerete queste righe nella casa di montagna o sotto un'ombrellone in spiaggia, mentre nel momento in cui scrivo devo ancora affrontare una terribile sessione di esame dell'afoso giugno milanese. Vabbeh, vi riinvito a scrivere usando il più possibile l'e-mail, mandandomi i vostri file di configurazione da sistemare, o tutto quanto pensate possa essere utile ai lettori e degno di pubblicazione.
Buone vacanze…ritroverete puntuale la posta tecnica a settembre, CiaoZ!!!

INTRODUZIONE

Salve a tutti, oramai l'estate è arrivata, voi probabilmente la state già vivendo, mentre, per un paradosso di tempi editoriali, per me è solo l'inizio di giugno. Spero che non vi siate portati il PC al mare e che quindi dobbiate aspettare qualche giorno per provare questo CD; magra consolazione invece per quei pochi che ancora sono a casa è la possibilità di giocare subito a Need for Speed 2, Wipeout 2097, Extreme Assault, Fight'n'Jokes e a tutti gli altri giochi presenti questo mese. Anch'io sono contento perché la bella stagione mi ha portato un assistente, il buon Gianluca Tosca, compagno di merende e di giochi, che da oggi mi aiuterà nella raccolta di temi, icone, cursori, fondali e livelli aggiuntivi, dandomi modo di concentrarmi sempre più sul resto del CD. Vi lascio con un paio di raccomandazioni: ricordatevi di mettere la crema solare e non lasciate le lattine al sole se non poi vi esplodono in faccia. L'appuntamento è su queste pagine per settembre.

ISTRUZIONI

Tutti i demo e programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore, aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando PCGAME.EXE. Vi ritroverete di fronte a un menu con diverse icone: quella dei demo ha la forma di una mano, mentre il dischetto rappresenta le utility e l'occhio i video.

Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento i tasti ALT+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi presenti in queste pagine. Per rimuovere un demo o un programma per Windows 95 ricordate sempre di utilizzare il programma che si trova nel Pannello di Controllo. Se il demo in questione non compare nella lista di quelli installati allora sarà sufficiente cancellare la directory. In genere i giochi creano un icona o un collegamento al file eseguibile, in caso contrario dovrete aprire manualmente la cartella dove è stato installato il gioco (dir) e lanciare il comando per farlo partire (avvio). Solo in caso di reale necessità potete chiamare in redazione al numero 02-38010030 e chiedere di Karim De Martino, o mandare un e-mail all'indirizzo karim@bbs.infosquare.it. Se il CD-ROM è visibilmente danneggiato e quindi inutilizzabile dovrete mandarlo all'indirizzo qui sotto; ne riceverete uno nuovo e perfettamente funzionante:

Editoriale Trademedia - Servizio sostituzioni - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

A cura di Karim De Martino

The Need for Speed 2

(dir: c:\nfs2 - **avvio:** nfsw.exe)

Che dire? Lo conoscete tutti: è il famoso gioco di auto che da un paio di mesi trovate già sugli scaffali dei negozi. Se però avete ancora qualche dubbio sull'acquisto, allora date un occhiata a questo demo!

Wipeout 2097

(dir: c:\programmi\wipeout 2097 - **avvio:** Wipeout2.exe)

Finalmente l'occasione di provare l'attesa conversione di questo titolo per PlayStation e, inoltre, i possessori di schede 3DFX potranno toccare con mano la differenza che c'è con la versione standard del gioco. Per controllare la navetta si usano i tasti freccia, "S" per accelerare e SPAZIO per sparare.

Team 47 Goman

(dir: c:\goman - **avvio:** goman.exe)

Ecco un esempio pratico di cosa si può riuscire a fare con una scheda Direct3D compatibile con almeno 4 MB di RAM. Il gioco è uno spara-spara 3D che ha come protagonisti dei robot che sembrano appena usciti da un cartone animato giapponese. In ogni caso si tratta di un gioco shareware e quindi forse non sarà neanche possibile trovarlo nei negozi. La resa grafica migliora sensibilmente se si possiede una scheda 3DFX.

Extreme Assault

(dir: c:\bluebyte\extreme-**setup:** setsound.bat-**avvio:** xa.exe)

La sorpresa di questo mese è certamente questo simulatore di elicottero della Blue Byte di cui già vi abbiamo anticipato qualche cosa un paio di mesi fa. L'impostazione è prettamente arcade e la giocabilità è qualcosa di eccezionale. Niente a che fare dunque con i vari Comanche o Apache, qui siamo di fronte a un gioco che sembra provenire direttamente da PlayStation. I tasti essenziali sono questi:

Frecce	Movimenti
A/Z	Su/Giù
Control	Fuoco
Back Space	Cambia Arma
Invio	Missili
0	Cambia Visuale

Speedster

(dir: c:\program files\clockwork games\speedster demo - **avvio:** speedstr.exe da CD)

Un originale gioco di corse automobilistiche su strada. Nella versione completa si può scegliere tra ben 16 macchine e 8 tracciati. Come vedrete la visuale di gioco è molto particolare, ma la giocabilità non manca. Per controllare l'auto si usano i tasti freccia.

Fight'n'Jokes

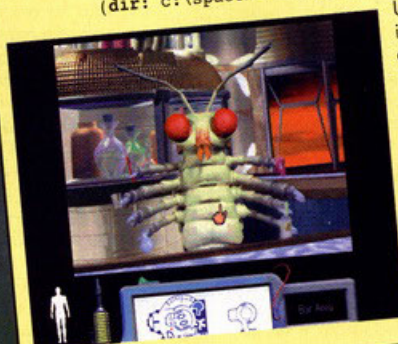
(dir: c:\fnj - **setup:** setup.exe - **avvio:** fnjdemo.exe)

Programmatori italiani alla riscossa con questo picchiaduro davvero divertente e molto giocabile.

In questo demo è possibile scegliere solo due personaggi, mentre i tasti si possono configurare dal menu opzioni.

Spacebar

(dir: c:\spacebar - **avvio:** spacebar.exe)

Un avventura ambientata in un bar sarebbe una cosa alquanto monotona, ma in questo caso stiamo parlando di un bar spaziale nel quali è facile incontrare le creature più diverse. Siamo di fronte a un'avventura grafica certamente originale e degna di nota, con una classica interfaccia punta e clicca e una grafica 3D niente male.

✗ GENERATIONS

(dir: funziona da CD - avvio: gen.exe))

Gustatevi il video del nuovo gioco Microprose ispirato alla mitica serie TV di Star Trek. Purtroppo non esiste ancora un demo giocabile di STG, ma questo video della morte (presunta) del Capitano Kirk dovrebbe tenervi buoni per un po'.

✗ BETRAYAL IN ANTARA

(dir: c:\sierra\antdemo-setup:setup.exe-avvio:antarad.exe)

Finalmente è arrivato il seguito di Betrayal at Crondor, un gioco di ruolo niente male che risale a un paio di anni fa. La grafica è in soggettiva e ci si può muovere liberamente a 360°, un po' come in Daggerfall. L'ambientazione è, ovviamente, tipica delle migliori tradizioni fantasy. Il gioco si installa e rimuove senza problemi, per giocare utilizzate il mouse o i tasti freccia.

✗ XMEN: CHILDREN OF THE ATOM

(dir:c:\xmen- setup:setsound.exe-avvio:xmen.bat)

Dalla sala giochi il picchiaduro che ha come protagonisti gli eroi Marvel. Ecco i tasti:

	Giocatore 1	Giocatore 2
Sinistra\Destra	A\D	Frecce
Alto\Basso	W\S	Frecce
Pugni	T\Y\U	Insert, Home, Page Up
Calci	G\H\J	Delete, End, Page Down

✗ DARK EARTH

(dir:funziona da CD - avvio:dke.exe)

Ecco a voi il video di introduzione di questa nuova avventura grafica. Il demo non è giocabile, in ogni caso trovate maggiori informazioni sul gioco all'interno della rivista.

✗ TERRACIDE 3DFX

(dir:c:\terademo - avvio:terawin.exe)

Un gioco per schede 3DFX molto simile a Descent, il giocatore infatti controlla una piccola astronave che si muove all'interno di cunicoli e gallerie. I tasti sono questi:

Freccie	Ruotano la navetta
A/Z	Avanti\Indietro
SPAZIO	Fuoco
V	Cambia Visuale

✗ JACK NICKLAUS 4

(dir: C:\Program Files\Accolade\JNG Demo - avvio: jngr.exe)

Il famoso gioco del golf, che prende il nome da un noto campione di questo sport, è arrivato alla sua quarta edizione. Cosa dire di più: lo scopo è solo quello di mettere la palla in buca, ma del resto dovreste già saperlo. Il demo è molto voluminoso ma vale la pena darci un'occhiata.

L'HO DIPINTO IO!

Questo mese nella directory "**lettori**" trovate il nuovo carset per GP2 inviatoci da **Luca Casarotto**. Per aggiornare il gioco dovete copiare tutti i file in una sotto directory di "GP2" chiamata semplicemente "97". A questo punto lanciate il comando 97.BAT e il gioco è fatto. Continuiamo con **Claudio Mussoni**, autore del tema di PC Game Parade e del filmato AVI, a essere sincero però il tema non mi è piaciuto molto, la prossima volta cerca di fare qualcosa di più, mettendo i suoni per esempio. E per finire, una semplice citazione va a **Porko PK Vivi** autore dell'immagine JPG ispirata a Indipendence Day. L'appuntamento è tra sessanta giorni. Ciao.

L'ho dipinto io! - PC Game Parade
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

UTILITY

Norton Antivirus

SYMANTEC.

Per liberare il vostro PC dai fastidiosissimi virus vi invitiamo a provare l'ultima versione di questo potente antivirus.

Winzip 6.2

Programma di compressione sempre presente sul nostro CD. Winzip serve per gestire file zip e per decomprimere i temi del desktop che trovate nella directory "temi".

Mod for Win

Come sempre tutti gli appassionati di musica possono ascoltare i brani presenti nella directory "music" grazie a questo lettore di file mod.

Microangelo 2.1

Il più famoso programma per disegnare icone, mi raccomando utilizzatelo per realizzare temi del desktop e poi mandateceli!

Cool Edit 96

Il noto programma per editare file sonori è tornato. L'avevamo già inserito nel CD, ma si trattava di una beta, questa invece è la versione shareware completa.

AweVbank 96

Un software indispensabile per tutti i possessori di schede Sound Blaster che vogliano fare musica seriamente!

Set Me Up

Un programma di gestione globale per Windows 95 che permette di cambiare e personalizzare qualsiasi parametro del sistema operativo Microsoft.

DirectX

L'ultima versione dei driver DirectX, indispensabili per l'esecuzione di alcuni demo. Questo mese nella directory 'directx' trovate la versione 3.0a.

FONDALI, ICONE E CURSORI

La directory "**stuff**" del CD è piena di materiale per rallegrare il vostro desktop. Per iniziare vi propongo un po' di cursori del mouse (A-Team, Star Wars, Nightmare e altri). I cursori sono compressi e per poterli utilizzare dovete scomprimerli e copiarli nella directory "windows\cursors" del vostro hard disk. Passiamo quindi alle icone, ci sono infatti quelle nuove dei Transformers e quelle ispirate allo spazio. Se tutto questo non dovesse bastarvi, ecco il piatto forte: decine di fondali in formato JPG di vario genere. Si va dai cartoni animati al Natale, dalla cometa Hale Bopp alle psichedeliche immagini 3D, insomma ce n'è per tutti i gusti!

MODULI

Bene, tutti i lettori interessati a Music 4 the People devono cercare la directory **'music'** nel CD. Qui trovate la cartella **'moduli'** che contiene, divisi per genere, la selezione di questo mese. Troverete ad attendervi brani Dance, Ambient e Techno. Per ascoltare i pezzi fatti da voi, non dovete fare altro che aprire il folder **'lettori'**, dove, divisi secondo il nome dell'autore, troverete le vostre creazioni. In **'Ft206'** trovate, come sempre, il mitico, l'impareggiabile **Fast tracker 2.06**.

MEGADEMO

Come sempre i demo si trovano nella directory "**music\megademo**". Questo mese il pezzo forte è indubbiamente Claudia, italianissima demo realizzata dai Deathstar, e indiscussa vincitrice del Mekka97, di cui si è parlato nello scorso numero in uno speciale di tre pagine.
Altra ottima produzione è Lavitation, degli Empire, seguita a ruota da Robotnik, dei Rage. Infine abbiamo Venus ed Empire, altre due composizioni indubbiamente degne di nota. Insomma, forse questo mese abbiamo pochi prodotti, ma sono tutti di altissima qualità.

TEMI DEL DESKTOP

Per utilizzare i temi presenti nel CD dovete per prima cosa decomprimerli utilizzando il programma Winzip. In genere i temi vanno copiati nella directory "c:\programmi\plus!\themes". Per poterli utilizzare dovete avere già installato il programma Microsoft Plus o in alternativa l'utility Free Theme che trovate all'interno della directory "**temi**". Questo mese trovate **Hal 9000, l'Uomo Invisibile, King Kong, Final Fantasy 3, Transformers, Star Trek Borg, Gabriel Knight, He-Man, Indipendence Day, Mech Warrior, Pulp Fiction, Redneck Rampage, Space Ball, SpaceJam e Braveheart.**

SOLUZIONI E CHEAT CODE

Le soluzioni si trovano nella directory "**soluz**" del CD e sono in tre formati: TXT, RTF e HTM. Il primo si apre semplicemente con un doppio clic. Il formato RTF viene invece aperto con Word o qualsiasi altro programma di scrittura. L'ultimo formato necessita invece di un browser Internet ed è più completo dei precedenti in quanto consente di vedere anche le immagini. Le soluzioni questo mese sono **Nirvana** e **Privateer 2: The Darkening**.
Per quanto riguarda i cheat code, anche questo mese ci sono stati parecchi aggiornamenti. Vi ricordo che per accedere al Games Doctor dovete aprire con un browser il file **INDEX.HTM** che si trova all'interno della dir "**soluz\trucchi**".

LIVELLI AGGIUNTIVI

La directory "**livelli**" contiene questo mese alcuni nuovi scenari per **Duke Nukem 3D** e **Red Alert**. Per utilizzare questi nuovi livelli dovete copiarli nella directory del gioco e quindi selezionarli tramite l'apposito menu.

PATCH E DRIVER

I patch si trovano nella directory "**patch**" che contiene anche il file **LEGGIMI.TXT** nel quale è spiegato esattamente come utilizzarli. Questo mese abbiamo **Outlaws, Diablo, X-Wing Vs Tie-Figther, Actua Soccer Mystique, Blood, Nascar Racing 2, Kick Off 97 e Yoda Stories.**
I driver sono nella directory "**driver**", in particolare su questo CD trovate l'ultima versione del software per la scheda **Hercules Stingray 128/3D** e i nuovi driver per le schede **Matrox Millennium** e **Mystique** (3.61).

LA LUNGA MANO DELLA CENSURA

In arrivo in Italia una versione "Soft" di Carmageddon

È assolutamente vergognoso. Questa è l'unica parola che mi è venuta in mente dopo aver letto il comunicato stampa dalla Halifax, la società che distribuisce ufficialmente Carmageddon in Italia. In questo comunicato, infatti, è stato annunciato che la versione distribuita nel nostro paese non sarà quella recensita in queste pagine, ma una più "soft" in cui pedoni e altri elementi saranno tutti zombie. Il motivo? Molto semplice: le pressioni subite dalla società da parte dei media a causa della violenza presente nel gioco. Cito testualmente dal comunicato: "Pur non conoscendo il prodotto, sono comparsi negli ultimi giorni articoli diffamatori, interventi televisivi allarmistici, interrogazioni parlamentari e persino anticipate denunce alle procure contro il videogioco, tutto ciò in assenza di una specifica legislazione già esistente in altri Paesi". Per quanto riguarda gli interventi dei media, basta ricordare gli articoli apparsi sul Corriere della Sera, il servizio del TG su "Auto Killer" (titolo americano, poi bocciato, di Carmageddon) e la discussione nata all'interno del Maurizio Costanzo Show. Non possiamo avere conferma sulle interrogazioni parlamentari o le anticipate denunce, ma è auspicabile che, se la società è arrivata a prendere una decisione simile, ci sia molto di più di un semplice fondo di verità. A questo punto, non bisogna far altro che trarre da soli le proprie conclusioni, magari anche indignarsi per i fatti accaduti, a causa dell'incomprensione e del perbenismo bigotto presente nel nostro paese. Quello stesso perbenismo bigotto che ha portato alla pubblicazione di articoli dove la colpa per il lancio dei massi dal cavalcavia veniva data a videogiochi e giochi di ruolo, calcando la mano su luoghi comuni assolutamente inconsistenti. Che Carmageddon non sia un gioco per educande, questo lo sappiamo tutti, ma per arrivare da qui a muovere un simile polverone il passo è sin troppo lungo. Senza contare, poi, che l'acquisto di un gioco è una SCELTA libera e totale del consumatore, non un obbligo o un imposizione di qualcuno e, come tale, diventa parte delle libertà di ognuno di noi: se uno di noi o un genitore (per il proprio figlio) reputa che Carmageddon non sia un prodotto dannoso per la "salute" sua o di chi è responsabile, deve essere libero di poterlo acquistare.

Sarebbe inutile entrare nel merito della violenza nei film o in televisione, anche perché, per queste "parti" della nostra vita comune universalmente riconosciute, esiste una legislazione atta a regolamentare situazioni di questo tipo (in maniera discutibile o meno...). Il problema si trova proprio in questo: il videogioco non ha ancora ricevuto il "riconoscimento" ufficiale che gli spetta, è ancora visto dall'opinione pubblica (anche se sarebbe più opportuno parlare di mass media) come una forma "deviata" di divertimento, per pochi malati particolarmente psicolabili (altrimenti non si spiegherebbe come chi gioca ai videogiochi possa commettere efferati crimini per emulare le sue gesta sul monitor). Al di là delle considerazioni ironiche, comunque, resta il fatto che per tali motivazioni, la Halifax ha deciso di importare la versione con gli zombie, che uscirà, in ritardo, il 5 di luglio (anche se è molto probabile che qualche negozio venderà la versione "full" di importazione, ma non è questo il punto), e sinceramente non ci sentiamo di condannarla per questo, dal momento che ognuno deve pur curare i propri interessi, sapendo inoltre (sempre dal comunicato stampa) che la società stessa si era premurata di interpellare specialisti in pedagogia e psicoterapeutica infantile. Tuttavia, come potete vedere dalle immagini, il gioco è rimasto del tutto inalterato nelle sue caratteristiche, ma, preso atto del fatto che oggi è toccato a Carmageddon, se non cambieranno le cose con l'introduzione di una precisa legislatura, viene da chiedersi: chi sarà il prossimo?

IN GIRO SI DICE CHE...

C&C SFONDA IL MURO DEI CINQUE MILIONI

Considerando tutto il mercato, quindi anche console e Mac, la serie dei Command & Conquer ha raggiunto l'incredibile cifra di cinque milioni di venduto. Questo dato viene direttamente dai Westwood Studios e vede come titoli di punta Red Alert e Counterstrike, gli ultimi due usciti della serie. Il nome Command & Conquer è ormai universalmente riconosciuto come il top nel campo dei giochi di strategia in tempo reale e, dicono alla Westwood, faranno di tutto per mantenere alta questa carica, anche perché ammettono di aver rivelato solo un terzo dell'universo di gioco e della storia da loro inizialmente progettata.

LA VIDEOLOGIC RITENTA IL COLPO

Dopo aver subito a lungo la concorrenza della 3Dfx, la Videologic è finalmente pronta a uscire con la nuova versione

UNREAL IN D3D

Annunciato il supporto dell'atteso gioco per l'API della Microsoft

Mentre era già sicuro che Unreal avrebbe supportato l'API proprietaria della 3Dfx, il Glide, recenti notizie hanno confermato che un ingegnere della Microsoft ha assistito i programmatori della Epic nella conversione del gioco per Direct 3D.
Questa versione non è stata ancora ottimizzata, ma Mak Rein della Epic ha manifestato la sua felicità peri risultati raggiunti affermando: " Abbiamo sempre detto che speravamo di avere una versione in Direct 3D di Unreal. Direct 3D è l'API 3D maggiormente supportata sotto Windows 95 e, per questo, permette di supportare più schede di quante fosse possibile prendendo le giuste decisioni di mercato". Interrogato, poi, sulla recente richiesta dei programmatori alla Microsoft a riguardo delle Open GL (sempre in queste pagine), Rein ha commentato: "I programmatori preferiscono le Open GL perché sono più facili da usare rispetto alle Direct 3D. Tuttavia, Microsoft ha fatto un gran lavoro con le Direct X e ha reso le fasi di sviluppo più semplici in generale. Come ogni progetto di Microsoft, le Direct 3D erano inizialmente imperfette, ma con il tempo stanno decisamente migliorando, in maniera massiccia. Al momento le Direct 3D sono ancora un po' 'immature' paragonate alle Open GL, ma non si può escludere che in futuro saranno anche migliori". Staremo a vedere...

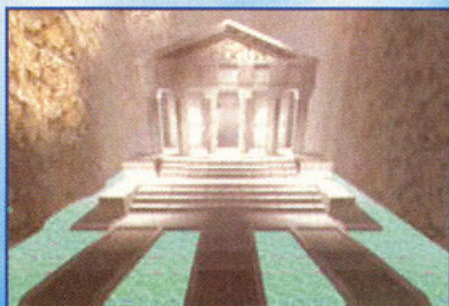
OPEN GL SÌ, OPEN GL NO

Partita una petizione di molti sviluppatori a Microsoft sulla famosa API 3D

Virtualmente, chiunque fosse coinvolto nello sviluppo di giochi in 3D ha stretto un accordo per cominciare una petizione, indirizzata a Microsoft, affinché quest'ultima cominci una seria politica di supporto delle Open GL sotto Windows 95 e NT. Sin dall'iniziale introduzione delle DirectX (e in particolare delle Direct 3D) gli sviluppatori sono rimasti piuttosto insoddisfatti dalle restrizioni che queste ultime hanno imposto loro. Come risultato, molti sviluppatori hanno pensato ad altre soluzioni, tra cui la popolare è diventata l'uso delle Open GL (già utilizzate da John Carmack con GLQuake).
Così, dimostrando una unità prima d'ora mai vista, un numero di sviluppatori hanno dato il via a questa petizione, sperando di ottenere risultati seri e concreti. Le maggiori compagnie che l'hanno sottoscritta sono state: id Software, Epic Megagames, Activision, Outrage, Parallax, Totally Games, Ion Storm e molte altre ancora. Il promotore di questa iniziativa è stato lo stesso John Carmack, che ha specificato la necessità del supporto di Microsoft. Se, infatti, quest'ultima non provvederà al più presto a sviluppare dei driver compatibili DirectX, fornendoli ai produttori di hardware, l'uso delle Open GL potrebbe essere seriamente condizionato da future incompatibilità. L'intera "industry" dei giochi per PC, almeno a detta di Carmack, ne trarrebbe solo grandi vantaggi.

UNA TEMPESTA DI IONI

Annunciati i piani della nuova compagnia di sviluppo fondata da John Romero

Dopo aver lasciato la id Software, John Romero (il game designer "responsabile" della creazione di Doom) è finalmente riuscito a dare vita alla sua software house, chiamata Ion Storm. Interrogato sui futuri progetti della società, Romero ha voluto rivelare dei dettagli sui primi tre titoli in sviluppo, anche se le date di uscita sono ancora ben lontane dall'essere definite. Il primo di questi tre prodotti sarà Daikatana, un gioco di azione basato sull'engine di Quake e ambientato attraverso diverse ere temporali (la foto che vedete si riferisce al periodo greco appunto), che dovrebbe – il condizionale è d'obbligo – vedere la luce alla fine di quest'anno. Seguirà quindi Anacrox, un gioco di ruolo ispirato ai successi della SquareSoft (famosa casa giapponese, creatrice della serie dei Final Fantasy, che ha riscosso un incredibile successo su console), in cui il giocatore potrà muoversi all'interno di città, pianeti e addirittura dimensioni, prima di poter portare a termine il suo compito. Prima del terzo quarto del 1998, però, non sarà possibile mettere le mani su questo titolo. "Last but not least" sarà un gioco di strategia in tempo reale di cui non è stato ancora deciso il nome e che dovrebbe vedere la luce insieme ad Anacrox. Tutti questi titoli verranno poi pubblicati dalla Eidos, con cui la Ion Storm ha già firmato un contratto qualche mese fa.

della Power VR, destinata a contrastare lo strapotere del noto chipset Voodoo. La Apocalipse 5D, questo il nome della nuova scheda, monterà, infatti, il nuovo chipset NEC PCX2, che coprirà le mancanze della "generazione" precedente (tra cui la lacuna del bilinear filtering, tanto inflazionato in quest'ultimo periodo). In aggiunta a tutta questo, la nuova Apocalipse 5D sarà una scheda 2D/3D e monterà, come SVGA, il nuovo processore della Tseng Labs ET6100 (successore dell'ottimo ET6000). Nell'attesa che scoppi nuovamente la guerra "tridimensionale" (anche la 3Dfx sta progettando un nuovo chipset, il Banshee) non possiamo far altro che ttendere fiduciosi la nuova scheda della Videologic che non dovrebbe tardare molto ad arrivare.

IBM SI VESTE DI "ROSSO"
La compagnia di sviluppo di Tom Clancy, la Red Storm, ha stipulato un contratto di collaborazione con IBM per la produzione di giochi multiplayer basati sul linguaggio Java. La Red Storm sfrutterà il software Java della IBM, InVerse, e il suo primo prodotto sarà Politika. L'obiettivo della Red Storm, che non potrà raggiungere con questo titolo (ma con gli altri che lo seguiranno) sarà quello di sfruttare le capacità di InVerse per creare un ambiente di gioco dove si potranno "sfidare" più di mille persone contemporaneamente. Politika, infatti, previsto in

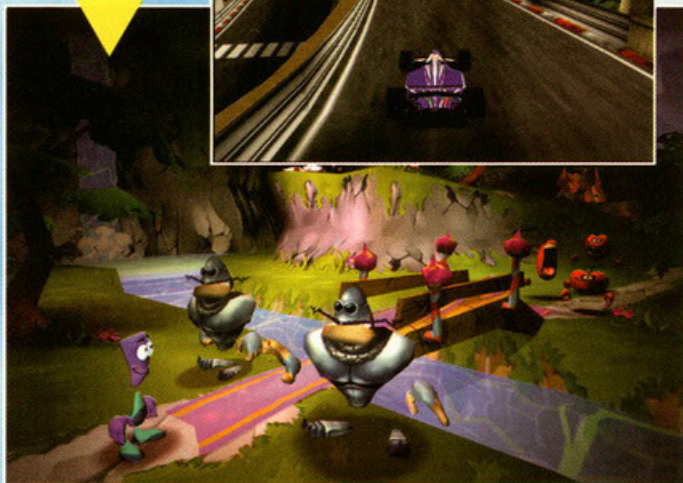
Ultim'ora

Ovvero tutto quello che abbiamo visto ad Atlanta, ma non è stato possibile inserire nello speciale.

Microsoft

A questa edizione dell'E3 si è presentata con un imponente stand e parecchi giochi. Tra questi spiccano senza dubbio Flight Simulator '98, CART Precision Racing e Microsoft Baseball 3D; il primo, come avrete intuito, è la nuova edizione del simulatore più venduto e famoso del mondo mentre CART PR è un simulatore di corse di Indycar; inutile dire che il terzo titolo ha a che vedere con mazze, guantoni e palle. La caratteristica che differenzia questi tre titoli dagli altri sta nel fatto che supporteranno il nuovo e interessantissimo Sidewinder 3D Force Feedback, il nuovo joystick Microsoft che porterà finalmente nelle nostre case il force feedback, quella tecnologia grazie alla quale il joystick (o volante) oppone resistenza a seconda della situazione (tutti quelli che hanno giocato a Sega Rally al bar hanno capito di cosa sto parlando).

Ubisoft

Punta tutto su cinque titoli. Rayman gold, la riedizione del famosissimo Rayman con nuovi livelli e un editor per giocare con un numero infinito di mappe; World Soccer 98, il primo gioco di calcio (insieme a Fifa 98) dedicato ai mondiali che si svolgeranno in Francia; F1 Racing Simulator, l'ennesimo simulatore di Formula 1; The Adventures of Valdo, un'avventura grafica piena di puzzle basata sulle vicende del giovane pirata Valdo e per finire Tonic Trouble, l'attesissimo seguito di Rayman. In realtà doveva essere il seguito di Rayman, ma durante lo sviluppo del progetto si è presa una strada diversa e ora il gioco si svolgerà in un mondo 3D (alla Mario 64) e il protagonista sarà un altro.

BMG Interactive

Sono tre i team di sviluppo che hanno presentato giochi per PC sotto questa etichetta. I primi sono i DMA che, dopo una lunga pausa, tornano alla grande con Grand Theft Auto e Tanktics, ma di entrambi troverete due succosi Work in Progress in queste stesse pagine, che vi racconteranno tutto su questi due promettenti titoli. Il secondo gruppo si programmazione si chiama Blam!. Questi nuovi e simpaticissimi ragazzi stanno sviluppando un gioco d'azione e avventura molto, ma molto, simile a Zelda. Voi vestirete i panni di Monkey, l'eroe del mondo dei sogni che deve sconfiggere le forze dell'incubo. Quattordici mondi, sedici boss giganteschi per ore di divertimento... si spera. Finiamo con gli Zombie, il terzo team di sviluppo che ha in cantiere due titoli bellici. Il primo si intitola Spearhead e non è altro che un simulatore di tank sviluppato in collaborazione con la MAK Technologies, una società che lavora per l'esercito americano. L'altro titolo, invece, è più originale e si tratta di Spec Ops - U.S. Army Rangers. In questo gioco dovrete controllare contemporaneamente due soldati con i quali dovrete riuscire a infiltrarvi e distruggere svariate basi nemiche; il tutto si svolgerà con una visuale alla Tomb Raider.

Grolier Interactive

Xenocracy: il futuro del Sistema Solare è in pericolo, la guerra sta per scoppiare e voi naturalmente dovrete fermarla. Questo nuovo simulatore spaziale pieno di combattimenti, navi e armi micidiali è solo uno dei due titoli presentati; il secondo è Perfect Assassin un action game in 3D ideato dallo stesso creatore di Judge Dredd.
Concludiamo questa carrellata con i pochi titoli ancora rimasti: dalla Take2, dopo Ripper, arriverà Black Dahlia il nuovo film interattivo con una marea di attori famosi e una vagonata di puzzle da risolvere.
Dalla Cryo invece stanno per arrivare Ubik uno strategico in tempo reale basato su un'idea del grande Philip K. Dick e Dreams to Reality, un action/adventure in 3D nel quale guiderete un uomo contro le oscure forze del male.

uscita per questo Autunno, non supporterà più di otto giocatori in contemporanea, ma sarà un ottimo banco di prova per verificare le capacità di questo nuovo software.

DUKE NUKEM IN MINIATURA...

Che il buon Duke sia diventato un personaggio "simbolo", non è certo una novità... ma arrivare a pensare che qualcuno potesse avere il coraggio di farne dei pupazzetti, andava al di là di ogni più rosea previsione. Così, invece, è avvenuto: la Moore Creations ha acquisito i diritti per la creazione di questi simpatici gadget, che saranno realizzati in porcellana e dipinti a mano. Il lancio, manco a dirlo, di quest'articolo sarà contemporaneo a quello delle versioni console di Duke Nukem 3D... A quando la bambolina elettrica che esclama: "It's time to kick ass"?

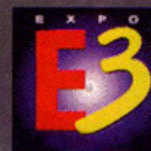
LARA CROFT IN CELLULOSA

Dopo essere diventata il testimonial del concerto degli U2, Lara Croft sta per diventare anche un eroina cinematografica. È, infatti, in lavorazione un film basato sulle avventure della protagonista femminile di Tomb Raider, anche se non è stata ancora decisa l'attrice che dovrà interpretarla. La scelta si articolerebbe (da fonti dubbie) tra Lucy Lawless, Elizabeth Hurley, Uma Thurman, Sandra Bullock, Michelle Kahn, Julia Louise Dreyfuss e Drew Barrymore... Voi chi sceglieresti?

SPECIALE

ATLANTA '97

Atlanta comunque, a discapito di ciò che si dice in giro, è una città veramente bella e piena di vita. Purtroppo lo speciale che trovate questo mese è un filino stringato (cioè 26 pagine invece che 40) a causa dell'eccezionale numero di titoli presentati (circa 1500 giochi tra console e PC, duecento meno dell'anno scorso) e da una scelta editoriale nostra: parecchi dei titoli presentati all'E3 erano già stati ampiamente trattati su queste pagine, altri erano addirittura stati recensiti (vedi Little Big Adventure 2, nostra ennesima esclusiva di questo mese), altri non avevano foto o comunque non erano degni di nota.
A parte questo c'è comunque da dire che quest'anno l'organizzazione dello show era decisamente migliore della precedente edizione: stand tutti vicini, un sacco di materiale su cui lavorare, un sacco di standiste da fotografare (sebbene abbiamo deciso di mostrarvi solo le migliori, quelle della Eidos su tutte, Kelly assolutamente eccezionale!!!). E sulle note di Capitan Futuro, appena scaricato da Internet, dal Teddy Ruspin redazionale (il nostro buon Carletto Barone) mi lancio in qualche digressione di carattere puramente riflessivo…
L'edizione di quest'anno ha dimostrato un certo ridimensionamento d'investimenti, meno titoli presentati (1500 presentati, invece dei 1700 dello scorso anno). Questo dato fa riflettere, riflettere su come il boom dei videogiochi stia attraversando una fase implosiva, non un calo comunque, ma solo un ridimensionamento caratteristico di tutti i settori; tanti titoli carini, pochi veramente eccezionali: Blade Runner, Wing Commander Prophecy, Quake II ed Hexen II, Test Drive 4 e Fifa 98, senza dimeticare Riven (seguito di Myst). Tutti titoli che hanno delle qualità e delle caratteristiche uniche nei loro generi, ma che comunque non si discostano da altri capolavori che troverete nelle prossime pagine.
Il discorso console di quest'anno ha visto, come avevo previsto il mese scorso, un'assoluta monotonia a livello di titoli presentati: la Nintendo non aveva praticamente niente di nuovo, e quello che c'era non mi è sembrato granché, la Sega non era da meno, mentre la Sony è stata l'unica che ha saputo presentare in maniera decente un sacco di nuovi prodotti… Tutto il resto era PC, la nostra macchina preferita, amata e odiata. I giochi per 3Dfx erano presenti in ogni stand, mostrando le loro potenzialità ai pochi individui dubbiosi presenti ad Atlanta. Il nuovo chipset poi, chiamato Banshee, evoluzione del Voodoo, pare essere veramente una cosa da "mascella per terra".
E poi i party e quei momenti che io e Riccardo Landi non potremmo mai descrivervi a parole perché andrebbero vissuti: quattro ore per arrivare in albergo invece dei 30 minuti previsti all'arrivo (il buon Landi ha consultato la cartina al contrario…), il party dell'Activision con Bruce Willis e Poe al quale tutti sono stati costretti a subire una coda chilometrica (tranne il sottoscritto, Landi e un altro Baratto della concorrenza, intelligentemente entrati dall'ingresso stampa adorati e riveriti), quello della Eidos, con tanto di privé al quale ho avuto accesso grazie all'amicizia di David Perry della Shiny (per la cronaca il privé in questione ospitava le standiste della Eidos, tra cui la londinese Kelly, ubriache perse…). Che dire poi della *Microprose*? Dislocato al di fuori di Atlanta, un fantastico party all'aperto durante il quale ho conosciuto una carinissima giornalista americana di nome Jo Ann accompagnata dalla sua amica Andrea, il televisore dell'albergo che, una volta acceso, esordiva con un odiosissimo jingle accompagnato da una femminea voce che recitava "Welcome to Atlanta". E poi ancora un sacco di altry party, un sacco di sbornie e momenti che, non mi stancherò mai di dirlo, se mancassero, non renderebbero il nostro lavoro così piacevole, divertente e gratificante.
E sulle note di Daltanius (tirato giù da Internet sempre da Carletto), vi lascio allo speciale, con promessa di approfondire ulteriormente tutti i titoli trattati così velocemente nei prossimi mesi, veloce ringraziamento per la compagnia al tecnico Gianpaolo, al Conte, ad Andrea "mi compro la camicia di Banana Republic", *Max, Alex, Mirko & Marco™*, Riccardo, Vittorio, Anna e tutti gli altri italiani che come noi, stanchi e strutti, hanno corso da una parte all'altra per tirare su tutto il materiale possibile e immaginabile da presentare nei propri speciali: non so chi avrà il reportage migliore, ma sono sicuro che tutti hanno fatto del loro meglio, il giudizio poi è come sempre solo vostro…

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it

A CURA DI RICCARDO LANDI (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Warlords III: Regin of Heroes

È in arrivo il terzo capitolo della saga di Warlords. Sviluppato dalla SSG questo gioco di strategia è ambientato in un mondo fantasy e vi vedrà impegnati nella battaglia fra nobili eroi e orde di barbari.
Il gioco non sarà in tempo reale, ma si svolgerà a turni; la novità, però, sta nel fatto che le mosse verranno rivelate simultaneamente come se il gioco si svolgesse in tempo reale.
Ci saranno più di ottanta diverse unità, nuovi incantesimi, un generatore casuale di mappe e si potrà giocare in multiplayer fino ad otto giocatori. In teoria, dovrebbe essere già in negozio mentre state leggendo queste righe.

Riven: The Sequel to Myst

L'unica immagine disponibile di questo gioco non viene dall'E3, ma da Internet, dal momento che alla Red Orb vogliono tenere tutto top secret (era persino vietato scattare foto all'interno dello stand). Comunque, una presentazione per i giornalisti è stata fatta e quello che è stato mostrato ha dell'incredibile... graficamente parlando.
Il filmato mostrava solo delle immagini statiche e delle animazioni, ma ancora non si sa niente a proposito di interfaccia e interattività. Sicuramente, sarà un titolo basato su atmosfere intense e surreali e il vostro compito sarà quello di terminare ciò che Atrus non è riuscito a completare. L'uscita è prevista per questo autunno.

Take No Prisoner

I ragazzi della Raven (Heretic & Hexen) si devono essere stufati di shoot'em up in soggettiva e così hanno deciso di sviluppare questo gioco che sfrutterà una visuale a volo d'uccello. Take No Prisoner sarà ambientato in un mondo post atomico, dove dovrete combattere, tra le macerie di città diroccate, contro mutanti e superstiti. Gli oggetti del gioco saranno bidimensionali, ma tutti gli ambienti saranno 3D; potrete usare più di venti armi (una più distruttiva dell'altra) e cinque veicoli, mentre ci saranno ventidue tipi di creature da annientare e (non poteva mancare) in modalità muliplayer potrete sfidarvi in sei contemporaneamente. Per questa carneficina dovrete aspettare questo autunno.

WarBreeds

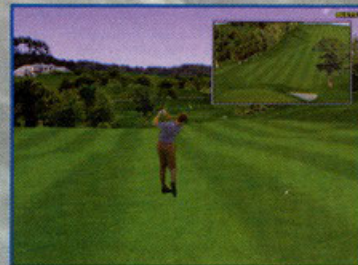
Se vi piacciono i giochi di strategia, ma odiate il genere fantasy, allora ecco qui per voi WarBreeds: uno strategico in tempo reale ambientato in lontane galassie, dove la guerra fra razze aliene è all'ordine del giorno. Grazie all'ingegneria genetica e alla possibilità di rubare le tecnologie delle altre razze, potrete creare una quantità quasi infinita di unità. Lo scopo sarà, come al solito, la conquista di tutto ciò che c'è da conquistare, ma per far questo potrete anche allearvi con un nemico contro un terzo avversario. Si potrà giocare fino in otto in multiplayer, sia in rete locale, sia in Internet (gratuitamente grazie all'area di gaming on-line Red Orb Zone). L'uscita è prevista per l'inizio del '98.

The Journeyman Project 3

Anche in questo caso, ci troviamo di fronte al terzo episodio di una serie già avviata (vi ricordate di Buried in Time?). In questo episodio vestirete nuovamente i panni dell'eroico Gage Blackwood, questa volta impegnato a risolvere un caso di distorsione temporale. La vostra ex-collega, nonché nemica già conosciuta nell'episodio precedente, infatti è finita in questa distorsione e si è ritrovata in un lontanissimo passato. Il vostro compito è quello di catturala prima che combini qualche danno, ma per far questo dovrete aspettare l'inizio del prossimo anno.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

The Golf Pro

Uno di quegli sport che mi ha sempre affascinato è il golf, sarà per la tranquillità che regala, per il full immersion nella natura, o per la precisione maniacale che uno deve avere per giocarci, fatto sta che per motivi economici (è un po' caruccio...) non l'ho potuto mai praticare e quindi... per quelli che sono nelle mie stesse condizioni arriva in soccorso l'Empire con quest'ultima produzione golfistica di sicuro effetto. Una delle caratteristiche che rendono molto interessante questo prodotto è il sistema di controllo del mouse, chiamato "mousedrive", ma non bisogna dimenticare gli oltre novanta tipi di giocatori diversi, realizzati con la bellezza di dodicimila frame di animazione, e che ci saranno da ascoltare la bellezza di tremila frasi di commento in stile televisivo. È fuori discussione che possiate trovare tutti i percorsi golfistici esistenti, quindi in questa versione potrete cimentarvi "solamente" al St Mellion International o all' Hilton Head National. Un gioco fantastico, che promette benissimo, grazie anche alle immagini renderizzate e agli effetti sonori che lo rendono veramente "reale".

Eastern Front

L'Empire è nota per realizzare giochi di guerra o simulatori d'aerei e questa volta è toccato al primo tipo da me citato. Il gioco in questione prende il nome dai territori dell'Est Europa dove si combatté la seconda guerra mondiale e, più precisamente, mi sto riferendo alla famosa Campagna di Russia. Questo non sarà certo il genere di gioco che piace a tutti, però c'è da dire che apparentemente sembra ben realizzato e sicuramente aspetterò notizie più precise dalla software house e, magari in occasione di un Work in Progress, saprò dirvi qualcosa di più preciso. Perché, in effetti, a vederlo così il titolo merita, a vedere la trama... un po' meno. Anche se chiunque potrebbe, appena capito di che si tratta, lasciar perdere pensando a un rifacimento della battaglia, ma... prima di dare giudizi affrettati ed errati aspettiamo e si vedrà!

F/A – 18 Hornet

Il WIP di questo simulatore lo feci io stesso nel mese di Maggio di PCG. Cosa aggiungere ora, dopo che il gioco è rimasto tale? Nulla, assolutamente nulla, dico soltanto, ripetendomi, che si tratterà sicuramente di un buon simulatore, in cui saranno disponibili la bellezza di ventotto missioni nel Golfo Persico e che utilizzerà un motore poligonale molto veloce, in grado di muovere venti frame al secondo a una risoluzione di 1024x768, mica male vero?

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (MIKE@MAIL.VIVA.IT)

Starcraft

Ormai ci siamo quasi! Ancora non sappiamo con certezza assoluta la data del rilascio, ma ormai ci siamo, deve essere così! E, dopotutto, come si può non aspettare con impazienza un gioco come Starcraft? Le anticipazioni sono state varie e numerose, ma, per quelli di voi che non lo sapessero, ribadisco che originalmente questo gioco avrebbe dovuto essere una semplice trasposizione del celebre Warcraft2 dall'ambientazione fantasy a quella spaziale. Poi alla Blizzard ci hanno ripensato e, dopo aver sfornato un altro dei loro "giochetti" (stiamo parlando di Diablo!), si sono messi a lavorare sodo su Starcraft rivedendone completamente grafica e storyboard. Ora le razze in guerra sono tre: Terrans, Protoss e Zerg, ognuna con le proprie caratteristiche. Saremo chiamati a guidare le nostre forze in trenta missioni alla morte ambientate nello spazio, sulla superficie dei pianeti e addirittura all'interno di installazioni militari (Red Alert docet!). Oltre a ciò le missioni saranno collegate tra di loro all'interno di una vera e propria storia che si evolverà nel corso del gioco e che sarà, ovviamente, diversa in base alla razza che avremo scelto di guidare. Esattamente come in Warcraft2, sarà presente un editor di scenari che consentirà di creare intere campagne, complete di dialoghi e suoni personalizzati e che consentirà l'importazione di immagini. Se si rivelerà semplice da usare come il suo predecessore è facile prevedere fin d'ora un nuovo dilagare di livelli fatti in casa: attendiamo con ansia!

Warcraft adventures: lord of the clans

L'universo di Warcraft, che tanta fortuna ha portato in casa Blizzard, sta per conoscere una nuova dimensione: quella dell'avventura grafica. Già l'idea di portare l'ambientazione di un gioco strategico in tempo reale in un'avventura è di per sé degna di interesse, se poi il gioco in questione è Warcraft2, sarete d'accordo con me che vale la pena di interessarsi a quanto sta accadendo. La trama di Lord of the Clans comincia proprio là dove si era interrotto il cammino degli orchi e degli uomini in Warcraft2: Beyond the Dark Portal e svilupperà molti dei personaggi e delle ambientazioni che abbiamo conosciuto nei giochi precedenti. Il gioco ci consentirà, quindi, di ritornare nelle terre di Azeroth nei panni di Thrall, un giovane orco caduto in disgrazia e privato dell'onore da parte dei suoi simili, in quanto allevato in schiavitù dagli odiati umani. Il destino, però, ha deciso diversamente (ah, anche per gli orchi funziona così?): infatti, Thrall (e noi con lui) si ritroverà presto a dover riunire sotto il suo comando ciò che resta dei clan sbandati e sconfitti e a guidare l'orda verso la rivincita. Il gioco promette oltre sessanta locazioni esplorabili all'interno di diverse aree delle regioni di Azeroth, settanta personaggi animati che includeranno facce famigliari ai giocatori di Warcraft2, più di 40.000 frame di animazione per i filmati di intermezzo e un'esperienza di gioco immersiva ricca di puzzle, colpi di scena e interazione con i protagonisti. A presto nuove anticipazioni.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (MIKE@MAIL.VIVA.IT)

Incubation

Definito come l'ultimo episodio della serie Battle Isle, Incubation racconta la storia di un gruppo di coloni del pianeta Chromian e il loro tentativo di impossessarsi del pianeta Scayra. Come sempre accade la colonizzazione porta benefici e... inconvenienti. In questo caso, il diffondersi di un virus portato dai colonizzatori complicherà le cose. Il compito del giocatore sarà quello di guidare un plotone di Space Marines attraverso i vari livelli del gioco, con la speranza di proteggerli e di facilitarne l'evacuazione dal pianeta infetto. Il concetto di base del gioco ricorda molto quello di Space Hulk, il noto board game della Games Workshop già trasposto su PC dalla Electronic Arts. Una grafica molto realistica, che si avvalorerà di animazioni 3D a 65000 colori in SVGA, dovrebbe assicurare un impatto visivo notevole. La struttura di gioco sarà a turni e avremo a disposizione il solito arsenale bellico per armare i nostri uomini che acquisiranno esperienza con l'avanzare del gioco. La possibilità di visualizzare l'azione da varie angolazioni e un'interfaccia molto intuitiva completano il quadro di quello che si annuncia come un gioco quantomeno interessante.

3d Tennis simulation

Titolo non ancora definitivo per quella che viene definita dalla stessa Blue Byte come la simulazione che attirerà tutti coloro in cerca di una valida alternativa a Pong, e scusate se è poco! Non ho immagini da mostrarvi, in quanto il gioco è stato preannunciato con largo anticipo e dovrebbe essere disponibile verso la primavera del prossimo anno. Posso dirvi, nel frattempo, che il gioco supporterà la tecnologia MMX e le schede acceleratrici. Se la grafica 3D promette scintille, la giocabilità non dovrebbe essere da meno: un centinaio di giocatori (sia uomini che donne), schiacciate, passanti e colpi sottorete aumenteranno il realismo e, naturalmente, un supporto multiplayer che consentirà di sfidarsi, tramite un apposito server, nelle arene di Wimbledon, Flushing Meadows e Melbourne.

A cura di Matteo Pavesi (pcgameparade@bbs.infosquare.it)

Die by the sword

Iniziamo la vetrina Interplay con questo picchiaduro dotato di un motore grafico davvero sofisticato. Attraverso equazioni matematiche il VSIM Motion Control riesce a generare l'intera gamma dei movimenti umani, permettendo al giocatore un controllo più realistico e virtualmente illimitato. Il VSIM permette dunque sia al giocatore che all'avversario di attaccare e difendersi in un mondo 3D a 360 gradi reali. In Die by the Sword (realizzato dalla Treyarch Invention) avremo ben 16 nemici, ciascuno con i propri valori di forza e paura e armamentario, un buon arsenale composta da spade, sciabole e asce a doppia lama, e la possibilità di visualizzare la scena da più punti diversi grazie alle molte "telecamere" poste nell'arena di gioco. Si potrà giocare da soli o in multiplayer decidendo se combattere nella classica arena (modalità torneo) o andare in giro per il mondo alla ricerca di un amico scomparso, affrontando di volta in volta i nemici che si pareranno davanti (una sorta di modalità avventura). L'intelligenza artificiale dei nemici farà in modo che questi creino delle vere e proprie strategie di combattimento per annientarvi e inoltre se sarete feriti la vostra abilità, lucidità e concentrazione caleranno di conseguenza (senza contare poi che potrete decidere di tagliare un braccio all'avversario, magari quello che possiede un'arma, per poi finirlo senza pietà NdBDM). Sarà disponibile a fine 1997 per Windows95 e DOS.

Fallout: a post nuclear adventures

Se avete letto attentamente il numero di Giugno di PCGP saprete già qualcosa di questo nuovo RPG, che arriva sui nostri PC dai creatori di giochi come The Bards Tale e Stonekeep.
Noi che abbiamo già visto un demo giocabile vi assicuriamo che è un titolo da tenere d'occhio, soprattutto da parte di chi ultimamente ha giocato molto a Diablo. Ci saranno centinaia di personaggi di cui una ventina particolarmente curati e renderizzati in 3D. La grafica ad alta risoluzione ci regalerà 15 scenari tutti progettati per giocare in prospettiva.
Il gioco si svolge in un mondo di circa 80 anni più vecchio rispetto alla fine della moderna civiltà, dopo una guerra atomica, in uno scenario tipico da Ken il guerriero.
Il personaggio principale sarà Xiko, che dovrà affrontare i mutanti, le radiazioni, le bande e la violenza per trovare un chip che permetterà di far ripartire un macchinario che rende potabile l'acqua. L'interfaccia sarà punta e clicca con grande interazione tra personaggio e ambiente circostante.
Sarà disponibile per DOS e Windows95 per l'inverno.

Earthworm Jim 3D

Il verme è ritornato!!! Dopo aver conquistato tutte le console Earthworm Jim è tornato con l'aggiunta del 3D, e sarà disponibile sia in formato PC che in formato PlayStation e Nintendo64.
In questo capitolo Jim dovrà riparare la sua corteccia celebrale per riaversi da un incubo che lo ha colpito. Dovrà dunque viaggiare attraverso tutti gli aspetti della psiche: paura, angoscia, memoria, fantasia per ripararsi il cervello. Come avrete capito dal titolo il gioco è ora completamente in 3D, Jim avrà totale libertà di movimento in mondi non-lineari con livelli ben progettati.
Naturalmente ritroveremo alcune facce famigliari prese dai primi titoli come Psycrow o Evil the Cat. Ognuno dei 5 mondi che Jim dovrà affrontare sarà diviso in 6 livelli zeppi di humor e completamente dedicati all'area del cervello che Jim sta esplorando. Così in "Felicità" vedrete Jim circondato dai suoi oggetti preferiti, mentre in "Paura" lo vedremo angosciosamente intrappolato in un mondo horror. I puzzle presenti in questo platform game dovrebbero essere sufficientemente complessi da rendere il gioco interessante. Earthworm Jim 3D dovrebbe essere disponibile a brevissimo.

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Amici di Star Trek dopo la preview del mese di Giugno di Starfleet Academy vi presentiamo Star Trek: Secret of Vulcan Fury, il terzo capitolo della serie Interplay basata sulle avventure dei nostri eroi. In Secret of Vulcan Fury sentiremo uscire dalle nostre casse le voci del cast originale, vedremo missioni intricatissime piene di trabocchetti e avremo la possibilità di interpretare uno dei sei personaggi principali del telefilm (il capitano Kirk, Mr.Spock, Il dottor McCoy, il tenente Sulu, Chekov e Scotty) . I fatti narrati dal gioco si svolgono nel ventitreesimo secolo e riguardano la storia di Vulcano e della razza Romulana. Nel corso dei 6 episodi scopriremo intrighi, sabotaggi e assassinii che tengono in bilico la salvezza di Vulcano e della Federazione stessa. Uno degli obiettivi di Star Trek: Secret of Vulcan Fury è quello di ricreare lo stesso look della serie originale (essendo questo il seguito di Star Trek Judgment Rites), tramite una riproduzione accuratissima dei volti dei personaggi tramite la tecnica Claymotion (praticamente le facce le hanno fatte con il pongo!), comprese le loro espressioni facciali abituali, e tramite le già citate voce originali dei protagonisti. L'interfaccia sarà intuitiva e i puzzle saranno disposti in modo da non annoiare mai ma anzi coinvolgere in continuazione il giocatore. Per me, il BDM e tutti i fan accaniti non resta che aspettare e sperare, infatti pare che il tutto sarà disponibile a Natale e girerà sotto Windows95.

Of Light and Darkness - The Prophecy

Finalmente una avventura! Mentre aspettiamo con ansia l'uscita di Monkey 3 diamo un occhio a questo gioco completamente in 3D che dalle immagini non sembra proprio niente male.
Of Light and Darkness - The Prophecy cercherà di surclassare i concorrenti puntando molto sulla sceneggiatura e sulla struttura di gioco in modo da permettere al giocatore una navigazione quanto più reale e libera possibile in questo mondo creato dalla Tribal Dreams. La profezia dice che una volta ogni mille anni le porte del tempo si aprono offrendo ad un uomo la possibilità di far pendere le sorti del mondo verso il Bene o verso il Male. L'artista francese Gil Bruvel ha creato un mondo fantastico in cui il giocatore dovrà affrontare alcune battaglie sanguinose tra le forze del Bene e quelle del Male. Ci saranno più di cinquanta personaggi in tre livelli progressivi, che porteranno il giocatore a ben 10 finali diversi a seconda delle azioni che compie durante l'avventura. E' previsto per Natale per tutti i PC che girano sotto Windows95

Crime Killer

E chiudiamo questo spazio dedicato all'Interplay con Crime Killer, un gioco che faremo bene a tener d'occhio. Siamo nel 2115, membri di una Agenzia Privata, con il compito di pattugliare la città e completare una serie di missioni per contenere l'emergente numero di bande di criminali.
Il vostro dovere è assicurarli alla giustizia e potrete farlo anche grazie ad una macchina superaccessoriata con tanto di ologramma all'interno che vi darà tutte le indicazioni necessarie per la cattura. Oltre ai criminali dovrete vedervela con un nemico più subdolo, che sta dalla vostra parte della barricata ma che vuole farvi le scarpe ad ogni costo, ed è quindi necessario che siate sempre un passo avanti a lui. Crime Killer permette di guidare liberamente in un ambiente 3D in tempo reale; ogni ambiente rappresenta un settore della città che dovrete pattugliare, ognuno con le sue caratteristiche (labirinti di strade, zone industriali deserte, e ghetti vari). Anche i disastri naturali fanno parte del gioco: terrificanti terremoti e vulcani scoppiettanti vi daranno del filo da torcere. Per sconfiggere il crimine non dovrete certo usare i guanti bianchi, e anzi la violenza non solo è permessa, ma incoraggiata. Potrete utilizzare una macchina, una moto o un velivolo, ciascuno con le sue caratteristiche. Ogni mezzo comunque è dotato di telecamere con le quali potrete filmare i malviventi e fornire delle prove alla giustizia.
Per vederlo bisognerà aspettare l'inizio del 1998 per PC.

MAX 2

Ed ecco un altro sequel (ma quanti si ricordano il primo MAX?). MAX 2 sarà un altro gioco di strategia in tempo reale che cercherà di strappare la palma d'oro a Red Alert. Sono stati aggiunti nuovi livelli di parallasse su un terreno strutturato in tre dimensioni, in modo che (con vista dall'alto) un oggetto su una montagna appaia più grande che lo stesso oggetto in pianura.
La nuova interfaccia sarà ancora più accattivante. L'Interplay inoltre ha raccolto e implementato i suggerimenti dei fans del primo titolo. E prevista la possibilità di personalizzare un po' tutto, dalle strutture alle unità, dalla struttura delle missioni agli obiettivi di queste.
MAX 2 avrà più di cento unità renderizzate in 3D con una Intelligenza Artificiale che metterà a dura prova i giocatori, che potranno scegliere tra sette diversi livelli di difficoltà.
Potremo giocare fino in 6 in rete o via modem con un buon numero di missioni per ciascuna modalità di gioco. MAX 2 sarà disponibile a fine 1997 per DOS e Windows95.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

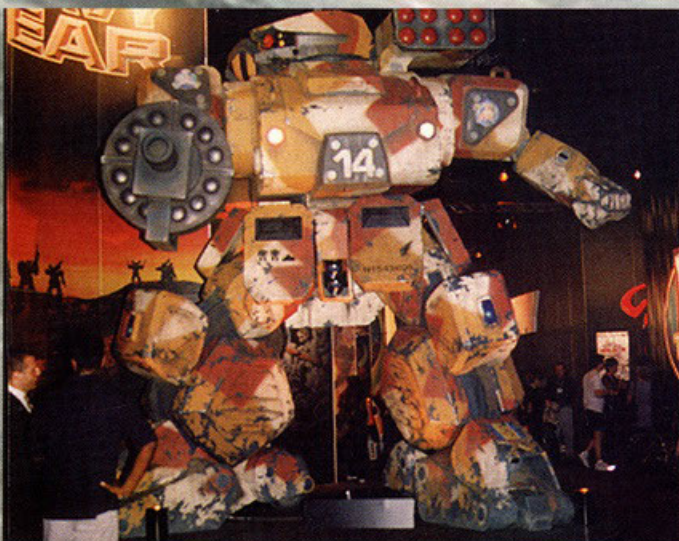
Forsaken

La Terra è ormai finita a causa di un esperimento andato storto (devono aver sbagliato, giusto, giusto, un pochino!!!) ed è ormai diventata come una grossa pattumiera, poiché tutti gli esseri più crudeli e spietati, compresi dei mutanti, vengono spediti sul nostro ex pianeta. La vostra missione sarà quella di impersonificare un mercenario (tanto per cambiare!!) e ripulire da quell'orrenda feccia il pianeta. In questo spara e fuggi in 3D potrete avvantaggiarvi della visuale completa a 360°, di oltre venticinque armi (inclusi missili, fucili, laser, etc...) e di quindici diversi personaggi con voce e linguaggio diversi, a seconda della loro personalità. Sarà poi possibile giocare in rete o via modem, avendo a disposizione quindici livelli in per il gioco singolo e otto livelli per il multiplayer.

Turok

Turok è uno spara e fuggi in prima persona, realizzato con la possibilità di gestire la visuale del proprio personaggio a 360° in una dimensione 3D molto realistica. avrete a disposizione quattordici armi ad altissima tecnologia, potrete utilizzare teletrasporti per spostarvi tra le varie locazioni e vi ritroverete ad affrontare feroci dinosauri, androidi e un misto di entrambi. L'ambientazione è di quelle un po' strane, vi ricordate Jurassic Park? Bene, potrebbe sembrare proprio quello il "teatro" della vostra azione, ma i programmatori dell'Acclaim hanno pensato bene di unire il passato con il futuro (o viceversa!), inserendo in questo mondo incontaminato dei cattivissimi androidi con le solite manie di grandezza. Il vostro campo di azione sarà una terra sperduta chiamata per l'appunto "Lost Land" e qui, tra mille insidie e difficoltà dovrete riuscire a sopravvivere, impedendo contemporaneamente la conquista dell'universo da parte di questi cattivoni. Da ricordare il supporto per tutte le schede accelerate 3D esistenti, che dovrebbe assicurare una qualità grafica di tutto rispetto.

Bust-a-Move 2

Vi ricordate i teneri draghetti di Bubble Bobble? Ebbene sono tornati, in questo puzzle arcade divertentissimo che ha spopolato nelle sale giochi. Il classico passatempo molto ben riuscito. Utilizzando un draghetto avrete il compito di indirizzare le bolle nella direzione giusta allo scopo di proseguire nel gioco. Sì, lo so che vi starete chiedendo cosa intendevo dire con la frase precedente ed è proprio per questo che cercherò di farvi capire lo scopo del gioco. Il vostro compito sarà quello di far attaccare una bolla di un colore a una fila di tre sfere dello stesso colore, in modo da farle scoppiare e riuscire a chiudere il livello; fate attenzione, però, perché nonostante sembri tutto facile, vi posso garantire che non è così, talvolta avrete anche bisogno di giocare di sponda per riuscire a centrare in pieno il vostro obbiettivo. In alcuni casi, sbagliando per una questione di millimetri, capirete da voi quanto vi sarete complicati la vita. Naturalmente, se continuerete a commettere errori, non facendo combaciare il colore delle bolle, queste arriveranno sempre più giù, fino a togliervi lo spazio per agire, facendo terminare prematuramente la partita.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Dark Colony

Lo strategico in tempo reale di casa Gametek potrebbe essere uno dei più bei prodotti di questo genere di videogiochi, molti di voi penseranno che si tratti del solito clone di Command & Conquer, beh, potrebbe essere così, ma i programmatori comunque negano. Comunque sia le caratteristiche salienti di questo prodotto sono molte: la possibilità di modificare le unità che possono venir trasportate da una missione all'altra (aggiungendo, così, un elemento tipico del gioco di ruolo ad uno strategico), una grafica in SVGA estremamente dettagliata e curata nei minimi particolari, con centinaia di frames per animazione, una vasta varietà di terreni e scenari dove poter combattere, la presenza di effetti speciali audio e video (esplosioni di bombe, lampi, etc…), un'intelligenza artificiale che vi garantirà una lunga longevità ed infine la possibilità di poter variare il punto di vista e di giocare sia di giorno che di notte.

The Reap

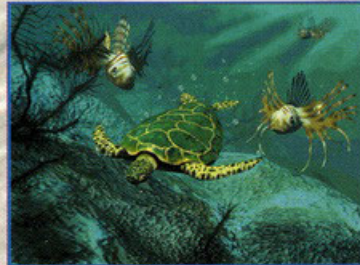
T.R. è un prodotto che unisce ad una prospettiva puramente isometrica tutto il divertimento di un vero arcade. Prenderete il ruolo di un pilota mercenario con lo scopo di adattare la Terra (il nostro pianeta!!!) alla vita di una delle solite forme aliene presenti nell'Universo. Cosa occorre per fare tutto questo? Beh, naturale, direi… basta eliminare la vita umana e le sue abitazioni per poter, così, iniziare a trattare il pagamento con la forma di vita aliena. Naturalmente, visto che sarete dei mercenari avrete a disposizione delle armi ultra moderne con le quali potrete facilmente arrivare ad adempiere al vostro incarico, è stato questo in sintesi lo scopo del gioco. Alcuni dettagli….
-Quattro differenti mondi, creati con modelli in 3D;
-Un'intelligenza artificiale che seguendo passo, passo le vostre evoluzioni, penserà a modificare lo scenario che incontrerete (giusto per rendervi la vita un po' più difficile);
-Avrete l'opportunità di battervi con qualsiasi mezzo militare che esista: dagli aerei agli elicotteri per quanto riguarda i conflitti in aria, fino ad arrivare ai carri, jeep, macchine, basi mobili, truppe e chi più ne ha ne metta.
Dopo questo quadro riassuntivo l'unica cosa che non vi ho ancora detto è che si parla di un'uscita per Novembre.

Guardian of Justice

Avete presente Theme Hospital? Bene, come prospettiva di gioco ci siamo, se poi sostituite dei poveri malati con dei criminali incalliti, il gioco è fatto! In una città con una popolazione pensante dovrete cercare di debellare il crimine mettendovi nei panni di un tutore dell'ordine, avrete la possibilità di interagire con oggetti e persone al fine di perseguire il successo finale.
Potrete tranquillamente decidere di far parlare dei criminali arrestati o cercare collaborazione da parte di testimoni chiave, ma attenzione, non pensate che sia tutto così facile. La popolazione è dotata di un'intelligenza artificiale che le permette di seguire tutto quello che succede, molto attentamente, i cittadini si fidano di voi, non commette errori, altrimenti i giornali ne parleranno e la vostra reputazione inizierà a perdere colpi, cercate, quindi, di essere il più accorti possibili e ricordatevi che il vostro unico obbiettivo è riportare l'ordine in una città che la perso da troppo tempo.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Sub Culture

Questa splendida simulazione marina, già argomento di un WIP esclusivo nel numero di Aprile, vi vedrà seriamente impegnati nella salvaguardia del vostro ambiente vitale: il mare. Per perseguire quest'obbiettivo avrete bisogno di mezzi abbastanza potenti per evitare di essere preda di pericolosi incontri… Bene, nel vostro mare esistono quattro razze (ma sì, chiamiamole, così!): la tribù dei Prochas, vi aiuterà fornendovi del materiale che necessiterete di volta in volta (col susseguirsi delle missioni), i Bohine penseranno a rompere le scatole ai vostri benefattori con i quali sono in guerra, i Refinery invece sono una popolazione tranquillissima (li vedrete intenti soltanto a far soldi!), ed infine i vostri avversari numeri uno, i Pirates.
Alcuni punti di forza di questa simulazione saranno:
- l'accurata realizzazione delle forme di vita marine tutte ottimamente renderizzate,
- una veste grafica in 3D in tempo reale, con effetti di luce e giochi d'ombra stupefacenti,
- l'utilizzo della tecnologia MMX.
La data di uscita dovrebbe essere intorno a Natale…

AquaTak

Avete mai sognato di poter disputare una gara di Off-Shore? Se la risposta è sì allora tenetevi pronti che la Gametek ha qualcosina per voi…. Non si tratta, è vero, di una vera e propria gara, poiché c'è solo un particolare che stona: la possibilità di distruggere i nemici a cannonate. Certo non tutto il male vien per nuocere, del resto se qualcuno è più veloce si può sempre eliminarlo con le cattive, mica male eh? Questo bell'arcade vi darà inoltre la possibilità, oltre che a competere su dieci piste, anche di poter scegliere il motoscafo più adeguato alle vostre esigenze (ce ne sono ben cinque, ognuno dei quali diverso dagli altri per accelerazione, velocità, maneggevolezza, arsenale a disposizione). Vi ricordo infine che sarà l'ennesimo gioco a sfruttare oltre la tecnologia MMX e le schede acceleratrici 3D.

Red Line Racer

Dopo Motoracer, ecco a voi: Red Line Racer. Più di affermarvi che sembrerebbe una simulazione molto ben riuscita, ambientata nel mondo enduro delle due ruote, che ha come pregio la possibilità di gareggiare in diverse condizioni atmosferiche, che vi potrà far giocare fino in otto persone in rete, che sfrutterà la tecnologia MMX e le schede grafiche 3D… non so'cosa aggiungere, non mi dite che non sapete che cosa sia Motoracer…che mi metto a piangere!!!

M.I.A.

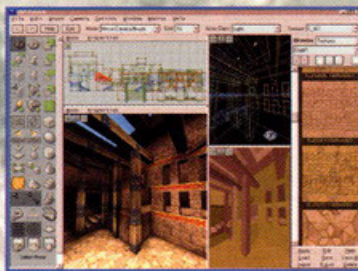
In M.I.A. (per la cronaca Missing In Action), voi siete il classico Rambo prigioniero del nemico, la vostra missione è una sola: liberarvi, scappare e mentre siete lì che state per raggiungere il confine del paese dovrete mettere a ferro e fuoco tutto ciò che incontrerete. In questo spara e fuggi in 3D (che utilizzerà sia il processore MMX, sia 3Dfx e company) avrete la scelta di poter distruggere veramente tutto quello che incontrerete, qualità voluta fortemente dai programmatori della Criterion Studios per aumentare di un filino la voglia di annientamento del nemico.

A CURA DI MATTEO PAVESI (PCGAMEPARADE@BBS.INFOSQUARE.IT)

Rebel Moon Rising

Partiamo con Rebel Moon Rising, un gioco in puro stile Duke Nukem, che presenta caratteristiche davvero interessanti. Tralascio tutta la storia senza spiegarvi il perché e il per come siete sulla Luna a combattere (come al solito), ma vi avverto che avrete a disposizione il solito arsenale di armi "chi-più-ne-ha-più-ne-metta", una serie di 21 complicate missioni (sulla Luna, su una stazione orbitante e su un pianeta alieno), dove dovrete infiltrarvi, sabotare, distruggere, difendervi e liberare gli ostaggi, nonché assassinare qualche cattivello di turno. Questo titolo avrà grafica in alta risoluzione a 16 bit e il supporto alla tecnologia MMX; sarà possibile giocare in multiplayer in rete e via Internet e, a questo proposito, grazie alla tecnologia IBM VoiceType Speech Recognition si potrà parlare con i proprio compagni con un semplice microfono. Il gioco è già disponibile oltreoceano e dovrebbe esserlo tra poco qui da noi.

Unreal

Questo incredibile gioco d'azione in 3D si candida come uno dei più caldi del 1997, e basta vedere qualche immagine per rendersene conto. Verrà distribuito con un editor di livelli potente e, a detta dei programmatori, facile da usare, che permetterà di allungare a dismisura la longevità del gioco. Unreal girerà sotto Windows95 e sfrutterà la tecnologia MMX per offrire effetti visivi incredibili, audio a qualità CD e grafica in alta risoluzione a 24 bit. Unreal utilizzerà alcuni tra i migliori effetti grafici, con grande attenzione verso la gestione degli effetti di luce. Vedremo l'acqua veramente trasparente, le nuvole che passano nel cielo, la musica che cambia a seconda dell'azione sullo schermo e orde di nemici poligonali dettagliatissimi la cui animazione ha richiesto oltre 300 frame. Avremo parecchi puzzle da risolvere e un mucchio di buone armi che dovrebbero offrire un'esperienza di gioco davvero esaltante. Dovrebbe essere disponibile prima di Natale.

Oddworld: Abe's Oddysee

Abe's Oddysee è solo il primo di una serie di cinque nuovi titoli che andranno a creare una vera e propria saga, basata completamente sul sistema ALIVE (Aware Life forms In Virtual Entertainment). Questa "tecnologia" promette un salto in avanti nel modo di giocare gli RPG con caratteristiche davvero innovative come il "GameSpeak" che tra l'altro permetterà al giocatore di imparare e parlare linguaggi alieni, e il sistema "QARMA" che monitorizza l'etica e la morale del giocatore a seconda delle scelte che fa durante il gioco. Vestiremo i panni di Abe, un operaio che inavvertitamente scopre che l'ingrediente segreto del nuovo cibo prodotto dalla fabbrica è ricavato proprio da individui della sua razza. Grazie all'aiuto di uno sciamano, Abe dovrà interrompere questa produzione e distruggere la fabbrica. In Abe's Oddysee troveremo (grazie alla tecnologia ALIVE) alcune vere chicche: personaggi "a tutto tondo" che possono vedere e sentire, dotati di incredibile AI e che sono in grado di provare emozioni, come paura, felicità o frustrazione e inoltre avremo nove livelli di gioco assolutamente non lineari. Grazie al già citato QUARMA, il motore sonoro SmartSound sarà in grado di regolare la musica a seconda dello stato d'animo del giocatore. La grafica è forte di ben 2750 frame di animazione per i personaggi e 1000 per gli oggetti meccanici, oltre a filmati per circa 18 minuti. Uscirà per Window95 verso la fine dell'anno.

BugRiders

BugRiders è un gioco di simulazione-combattimento, dove il giocatore si ritroverà immerso in una strana terra, a cavallo di un'enorme insetto dotato di armi. Poiché l'imperatore di questo strano mondo, Entymion, è morto, è stato indetto un gran torneo per stabilire chi sarà il suo degno successore. Il vostro scopo sarà, dunque, quello di andare in giro legnando per bene, a bordo dell'insetto, quanti più pretendenti possibile. Il gioco è tutto in 3D reale, permettendovi di duellare in volo con ventidue personaggi, ciascuno con caratteristiche proprie. Ci saranno armi spettacolari per i combattimenti e sei circuiti di gara. La grafica in alta risoluzione ultra veloce (30 frame al secondo) e la possibilità di giocare in due in split screen sono solo alcune tra le caratteristiche di questo gioco. Dovremmo poterci giocare prima di Natale.

Total Hannilator

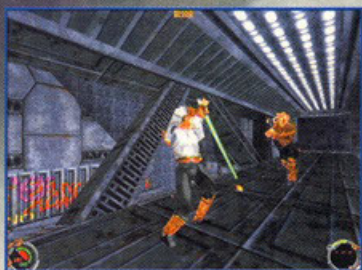
Concludiamo con un titolo davvero interessante, sviluppato dalla Cavedog Entartainment, fondata dal grande Ron Gilbert. (ideatore di Maniac Mansion e Monkey Island). Total Hannilator è un gioco di strategia in stile Red Alert, con più di 150 unità disponibili tutte rigorosamente in 3D e calcolate in tempo reale, terreni di gioco iperrealistici (finalmente potremo "salire" su una montagna) e più di cinquanta missioni da cardiopalma. Ron Gilbert, ben conoscendo il seguito che i giochi di strategia hanno nel mondo, ha deciso di provare a creare, con TA, il prodotto definitivo. Gli scenari saranno molto ben caratterizzati: spazi aperti, foreste, neve, deserti, mare, vulcani, ghiaccio, isole ecc... Si potrà combattere su ogni tipo di terreno grazie alle navi da battaglia, gli aerei, i sottomarini e i carriarmati. Grazie a una utility prelevabile al sito www.cavedog.com è strato possibile vedere una scheda tecnica con le animazioni di molte unità presenti nel gioco e la prima impressione è stata delle migliori. Sarà incluso il gioco in multiplayer in rete e in Internet. L'uscita è prevista per quest'autunno.

Balls of Steel

La Pinball Wizard, una divisione della Apogee, ha creato per la GT questo nuovo flipper che sembra davvero niente male. Certo, questo genere di giochi è stato sfruttato a lungo, ma con questo titolo la GT spera di conquistare lo "stato dell'arte" in fatto di flipper virtuali. Balls of Steel offre cinque diversi "temi" più un flipper speciale dedicato a Duke Nukem, e ciascuno di essi avrà le proprie animazioni e il proprio sonoro. La visuale può essere sia a pieno schermo, sia in movimento e tutti i videogiocatori potranno facilmente inviare i loro punteggi via Internet. Sarà disponibile dopo l'estate.

AHx-1

Il penultimo titolo di questa carrellata GT è un simulatore di elicottero. In AHx-1 troveremo elicotteri dotati di spettacolari armi da combattimento e missioni progettate dai piloti israeliani. Ci sarà la possibilità di giocare in multiplayer e il motore 3D "TGEN" sembra essere in grado di muovere un bel po' di grafica molto, molto dettagliata, tenendo conto che verrà sfruttata anche la tecnologia MMX. Riuscirà a scalzare Comanche 3 dal trono? Le foto non sono niente male, la battaglia è aperta. AHx-1 girerà sotto Windows95 e sarà disponibile verso novembre.

A CURA DI MATTEO PAVESI (PCGAMEPARADE@BBS.INFOSQUARE.IT)

Jedi Knight: Dark Forces II

Iniziamo a parlare di Lucas con uno dei prodotti più attesi, Jedi Knight, il seguito di Dark Forces. Il primo titolo era un gioco di azione 3D in prima persona che aveva creato molto scalpore per la grafica, l'atmosfera e per la progettazione dei livelli. Da allora, però, abbiamo visto titoli come Duke Nukem e Quake... In Jedi Knight saremo ancora una volta nei panni di Kyle Katarn, dalla parte dei ribelli, e dovremo affrontare più di una dozzina di livelli complessi e dettagliatissimi, zeppi di filmati in full motion video. Katarn, dovrà vedersela con sette arrabbiatissimi Jedi, e alla fine dovrà scegliere se abbracciare o meno il lato oscuro della Forza. Per riuscire nell'impresa avremo a disposizione una gran varietà di armi, alcune nuove, altre già viste: la pistola, il fucile imperiale, i detonatori termici, una mitraglietta, le mine e altre, tra cui la famosissima spada laser. Proprio quest'arma, insieme alla possibilità di giocare in multiplayer, sono le richieste più pressanti, fatte dai giocatori di tutto il mondo, che troverete in Jedi Knight. Rispetto al primo episodio avrete molto più a che fare con la Forza: dopo ogni missione riceverete dei punti che vi faranno avanzare nella strada per diventare Cavaliere Jedi e vi permetteranno di migliorare l'abilità nei salti, di poter vedere attraverso i muri, di migliorare la resistenza e di spostare gli oggetti a distanza. La modalità multiplayer permette di creare combattimenti corpo a corpo con ben otto giocatori, individualmente o a squadre. Per tutti quelli che stanno già mettendo via le lirette per questo gioco, l'appuntamento previsto è ad Autunno inoltrato.

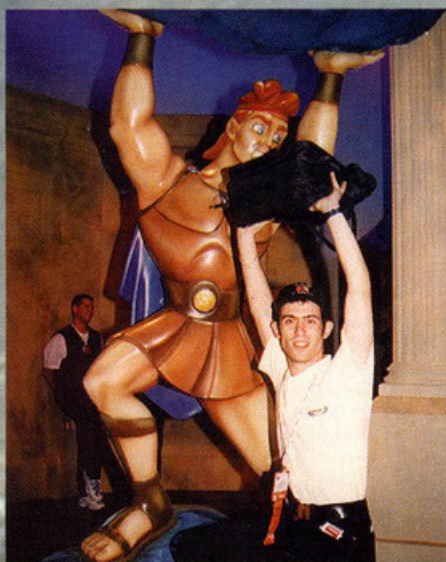
The Curse of Monkey Island

Il titolo forse più atteso dagli avventurieri di tutto il mondo è The Curse of Monkey Island: una saga che decisamente non ha bisogno di presentazioni, un titolo che ha fatto divertire e giocare moltissimi videogiocatori. E sul terzo, misterioso, capitolo abbiamo ora qualcosa di più di qualche avara immagine, abbiamo alcune informazioni interessanti e un demo giocabile. Le Chuck è tornato, e penso proprio che non ci sia bisogno di dirvi chi è, ed è più che mai intenzionato a tormentare Guybrush Threepwood che, ovviamente, dovrà salvare ancora una volta la bella Elaine Marley. L'avventura sarà in pieno stile LucasArts, zeppa di humor e grafica in alta risoluzione. Alla Lucas sembrano intenzionati a fare veramente il "botto", con una moltitudine di puzzle, un sacco di oggetti e un'interfaccia intuitiva. Questa è composta da tre icone: una mano per prendere, un teschio per guardare e una bocca per parlare. Il cursore è a forma di X e diventa rosso quando passate su di un oggetto con cui potete interagire. Con il tasto destro, invece, avrete accesso all'inventario, rappresentato da un forziere con tutti i vostri oggetti. Siete pronti, dunque, a una nuova avventura mozzafiato, divertente, piena di puzzle e di trabocchetti? Bene state pronti e pazientate ancora qualche mese...

Shadows of the Empire

Si tratta di una conversione da Nintendo 64 per PC che prende spunto ancora una volta dall'universo di Guerre Stellari. In SOTE impersonerete un nuovo personaggio, Dash Rendar, un mercenario amico di Han Solo, con il quale dovrete, da una parte aiutare l'Alleanza Ribelle contro l'Impero, e dall'altra proteggere Luke Shywalker da un nuovo terribile nemico, Xizor, capo dell'organizzazione criminale chiamata Black Sun. La storia si colloca tra il secondo e il terzo film della trilogia, sarà un'avventura/arcade in 3D e promette grafica ad alta risoluzione iperrealistica, ben cinque tipologie di gioco, dieci livelli e naturalmente tutti i personaggi e gli oggetti di Guerre Stellari che ben conosciamo. Il gioco richiederà l'utilizzo di una scheda acceleratrice 3D, assolutamente necessaria a detta dei programmatori Lucas, per muovere tutta quella grafica. Ogni livello sarà estremamente dettagliato e fornirà molte visuali di gioco, oltre a labirinti, sequenze di spara-spara, battaglie a bordo dei veloci snowspeeder e amenità simili. Dovrete affrontare i classici nemici di sempre: gli AT-AT, le truppe imperiali, i TIE Fighter, i mercenari nemici, i droni imperiali e molto altro ancora. Per riuscire nell'impresa avrete a disposizione un nutrito arsenale: i blaster, i missili a ricerca, cannoni al plasma e il Distruptor; inoltre, se siete invidiosi del Millenium Falcon di Solo, sappiate che anche voi avrete a disposizione una nave stellare, la Outrider. Per finire, vi ripeto che Shadows of the Empire utilizzerà il Direct3D, richiederà Windows 95 e una scheda grafica acceleratrice 3D e sarà disponibile verso la fine dell'anno.

Star Wars: Rebellion

Dopo avventure, simulazioni spaziali e giochi 3D, con Rebellion l'universo di Guerre Stellari si apre anche agli amanti della strategia. In Rebellion, potrete decidere se mettere a disposizione i vostri sforzi per la causa Ribelle o decidere di combattere per l'Impero. Dovrete gestire tutte le risorse, i pianeti e le forze che appartengono a uno dei due schieramenti. Per vincere dovrete portare a termine alcune decisive missioni, come rapire Luke Skywalker e distruggere il Quartier Generale dei Ribelli se decidete di abbracciare il lato oscuro della Forza, o catturare Darth Fener e l'Imperatore se volete far parte dei Ribelli. In ogni modo l'obiettivo principale è il dominio dell'intera galassia; questa è divisa in settori e sistemi (o pianeti) e in ogni sessione di gioco dovrete gestire da cento a duecento sistemi. Sono stati riprodotti tutti gli aspetti tipici di questo genere di giochi: il giocatore deve gestire le risorse produttive, l'organizzazione militare, l'attività diplomatica e di spionaggio e, naturalmente, deve costruire a più non posso. Per dominare la galassia bisognerà creare una rete di pianeti coalizzati fra loro e conquistarne altri con la diplomazia o con la forza bruta. E infatti, oltre a una parte più propriamente strategica, in Rebellion potremo dar sfoggio della nostra abilità di tattici di guerra, risolvendo nel migliore dei modi le battaglia tra la nostra flotta e il nemico, battaglie "in tempo reale" (con un motore grafico 3D) che i programmatori promettono essere veramente coinvolgenti. Insomma il dominio dell'universo è ancora una volta nelle nostre mani, basterà aspettare la fine dell'anno.

A cura di Fabio "ADO" Ferrario (ado@mail.viva.it)

SimCity 3000

Imperioso esordio della Maxis all'E3, dove è stato presentato il terzo episodio della saga di SimCity che, questa volta, ci consentirà di fare cose a dir poco incredibili. Differentemente dal suo predecessore, SimCity 3000, grazie a un nuovo e potente motore grafico, ci catapulterà letteralmente in vere e proprie città in 3D, dove potremo osservare lo svolgersi della vita "on the road", da qualunque punto di vista, partendo dal livello stradale per giungere fin sopra le nuvole, a 50.000 piedi d'altezza. Tutto ciò sarà possibile anche grazie al supporto nativo per le schede 3D, che consentirà, a quanto sembra, di ottenere una qualità delle immagini quasi fotorealistica. Disporrete di trecento edifici differenti e di sei tipi di vie di comunicazione, dove si muoveranno ben venti tipi di veicoli e centinaia di pedoni che potrete addirittura intervistare, per sapere cosa ne pensano della città in cui vivono. Finalmente sarà possibile giocare in multiplayer (gli altri giocatori si occuperanno delle città confinanti) e ugradare il gioco grazie da una serie di plug-in che potranno essere scaricati presso il sito Internet della Maxis. L'uscita è prevista Ottobre 1997 ovviamente in formato Windows 95.

Streets of SimCity

Una corsa automobilistica per le vie di SimCity? Sì, tra poco sarà possibile fare anche questo, grazie al nuovo prodotto della Maxis, che ci consentirà di percorrere in auto le strade delle città da voi create proprio con SimCity. Per scorrazzare potremo utilizzare cinque differenti tipi di veicoli equipaggiati con armi tecnologicamente molto avanzate, che torneranno estremamente utili quando vi troverete faccia a faccia con gli altri concorrenti. Potrete gareggiare con qualunque condizione atmosferica (scelta a caso dal gioco) e in qualunque orario della giornata. Infine, per aumentare ulteriormente il divertimento, sarà possibile giocare in multiplayer sia in rete che via Internet. Disponibile da agosto in formato PC-CDROM per Windows 95.

Crucible

Un gioco d'azione in stile fantasy, che sarà possibile giocare in singolo e in multiplayer, durante il quale dovrete calarvi nel ruolo di un valoroso eroe il cui scopo è quello di liberare dal male un non ben definito reame (ci avrei giurato), cimentandosi in centinaia di scontri, che avranno luogo in ben sei differenti mondi da dieci livelli ciascuno. In modalità multiplayer (che supporterà fino ad otto giocatori) sarà inoltre possibile impersonare le forze del male rappresentate, in questo caso, dai soliti mostri e dagli Shifters (curiose creature in grado di muovere il terreno, gli oggetti e di piazzare insidiose trappole). Potrete giocarci sotto Windows 95 da ottobre di quest'anno.

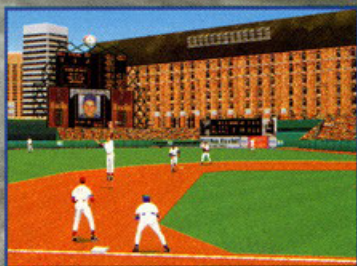
Nightfall

Dalla casa californiana ecco un altro gioco in 3D durante il quale, a bordo di un potente veicolo aereo (ma anche terrestre...), dovrete difendere, dagli attacchi degli alieni, un gruppo di tecnici impegnati, su di un lontanissimo pianeta, nella costruzione di edifici che dovranno ospitare decine di colonie terrestri. Caratteristica primaria di questo titolo sarà l'estrema velocità dei combattimenti che richiederanno molta abilità e rapidità d'azione. Totale sarà l'interattività con il territorio circostante, completamente esplorabile e modificabile dal giocatore. Immancabile l'opzione multiplayer che supporterà fino a un massimo di otto giocatori.
A fine anno sugli scaffali dei vostri rivenditori di fiducia.

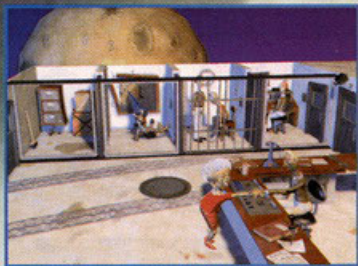
Chromaform

Si tratta di un titolo prevalentemente strategico durante il quale dovrete affrontare diverse battaglie a capo di una squadra di strane creature create da voi stessi, combinando tra di loro diversi aspetti, quali abilità attacco e difesa nonché agilità di movimenti. Più le vostre "creazioni" saranno perfette dal punto di vista tattico-strategico, più sarà facile vincere gli innumerevoli scontri che dovrete affrontare. Le vittorie che otterrete, insomma, non dipenderanno dalla grossezza del vostro esercito, bensì dalla sua combinazione strategica. Per ottenere i migliori risultati verranno messe a vostra disposizione ben 45 differenti caratteristiche completamente combinabili tra di loro, un editor che vi permetterà di modificare a vostro piacimento i campi di battaglia e la bellezza di 30 livelli di difficoltà. Il tutto sarà giocabile anche in multiplayer (via modem o cavo seriale) sotto Windows 95 non prima di fine anno.

Tycho Rising

Ennesimo gioco strategico nel quale sarete impegnati, questa volta, nella conquista della luna. Inizierete con una base di modeste dimensioni che dovrete espandere basandovi sulle risorse minerarie che il territorio da voi occupato vi metterà a disposizione. Comanderete un gruppo di robot che vi aiuteranno nella vostra impresa, disturbata (sembrava troppo facile...) da numerosi inconvenienti, quali tempeste lunari, asteroidi vaganti etc... insomma una specie di SimCity sulla luna. Stringerete alleanze, creerete nazioni e combatterete in guerre interplanetarie per far sì che il vostro nome domini tutto il suolo lunare. Ovviamente, sarà possibile giocare in multiplayer (fino a otto giocatori) e sfruttare le altre numerose opzioni che il gioco mette a disposizione. Da marzo del '98 per Windows 95.

Tony La Russa Baseball 4

Dopo KickOff '97 la Maxis Sport presenta l'ennesimo episodio di una fortunata serie. Sto parlando del quarto capitolo di Tony La Russa Baseball che, questa volta, si basa completamente su di un nuovo motore grafico che sembra essere in grado di conferire alle azioni di gioco un estremo realismo (la visuale sarà disponibile da diverse angolazioni). Non mancherà certamente una forte componente strategica, supportata da un utilissimo help-on-line, contenente numerosi consigli (dati dallo stesso Tony La Russa), grazie ai quali potrete gestire al meglio la vostra squadra; molto ricchi saranno anche i menu con i quali sarà possibile visualizzare più di 383 voci statistiche riguardanti ogni singolo giocatore, modificare le condizioni atmosferiche, eccetera, eccetera... Potrete, inoltre, scegliere la vostra squadra preferita tra le numerose presenti nel gioco, tutte attualmente militanti nella Major League Statunitense.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA (PCGAME@CONTATTO.IT)

Dementia

Cominciamo la rassegna Telstar con questa avventura decisamente fuori dagli schemi. Vestendo i panni di una nonnetta ottuagenaria, dovrete scorrazzare per mondi e dimensioni fantastiche pieni di pericoli. Vi domanderete perché l'arzilla vecchietta dovrà fare tutto questo, semplicemente proverà a salvare la sua famiglia. In dieci folli mondi, la vostra lucidità sarà messa a dura prova con i vari tipi di puzzle da risolvere. Tanto per chiarirci, sappiate che tutti gli enigmi in cui vi cimenterete saranno pervasi da una certa logica… illogica. Mi spiego, trovandovi davanti a una buco all'apparenza mortale, potrebbe non essere così deleterio saltarci dentro, come la persona più mite del mondo potrebbe far terminare anzitempo al vostra avventura. Se poi pensate a una porta con scritto "Spingere", in Dementia sarà spesso opportuno tirare. Vi assicuro da ciò che ho potuto vedere, che la vostra sanità mentale diminuirà drasticamente, però il vostro umorismo sarà probabilmente appagato.

Excalibur 2550 AD

A quanto pare, nella ridente Camelot si è verificato un piccolo problema, dei malvagi cavalieri provenienti dal futuro hanno prelevato la leggendaria spada, lasciando il regno nel caos e nel terrore. Certamente, qualcuno si prenderà la briga di andare a riprenderla, inutile dire che sarete voi, mandati nel futuro da mago Merlino con una spada e una rudimentale conoscenza delle arti magiche. Questo vuol dire che in E2550 dovrete essere abili nei combattimenti, nell'uso delle magia e capaci di risolvere enigmi più o meno complessi. Un notevole corredo di mosse, speriamo abbinato al personaggio, senza trascurare la varietà dei nemici e l'intelligenza artificiale. Sarete catapultati in un'avventura grafica in 3D, convertita direttamente dal PlayStation e, udite udite, ottimizzata per le schede acceleratrici, più in particolare per il chip Voodoo. Fluidità assicurata. Vedremo se sarà in grado di farci dimenticare la tanto osannata Lara Croft.

Joe Blow

Tutti ogni tanto abbiamo degli incubi e, in fin dei conti, è una cosa più che normale. Se, però, la frequenza e i contenuti sono tali che i marmocchi hanno il terrore di dormire, un pochino ci si potrebbe preoccupare. Preoccupare a tal punto che su questo story board è stato fatto un platform. Nei panni di un improbabile eroe (se quella specie di gorilla vi sembra tale, potreste addirittura arrivare a pensare che BDM è minimamente umano coi redattori, follia pura!) dovrete cimentarvi nella risoluzione di una "petrolierata" di livelli, ricchissimi di trabocchetti e simili, giusto per perdere qualche notte. Non dovrebbe essere , meno male, solo questione di nemici e ostacoli, poiché sembra ci sarà altro pane per i vostri denti. Potrete divertirvi a interagire con gli altri personaggi del gioco, nemici esclusi naturalmente. Per continuare la serie: "facciamo un gioco graficamente schifoso", dovrebbe essere supportate le varie schede acceleratrici del caso.

Siege

Dovrete probabilmente aspettare fino a novembre prima di poter vedere recensito questo gioco, per certi versi paragonabile ai molto antichi Castel e Castel II. Assumendo il controllo di una terra vicina al collasso, avrete la possibilità di rivivere le gesta degli antichi cavalieri, magari invece di studiare la storia. Scherzi a parte, pensate che sarà la parte tattica quella privilegiata, nel senso che a quanto sembra, il cuore del gioco saranno gli assalti ai castelli o le più spettacolari battaglie campali. Una grande quantità di tipi di soldati, di castelli e soprattutto di macchine da guerra, vi faranno sentire dei veri comandanti. Dovreste avere a disposizione il famoso olio bollente piuttosto che torri mobili o catapulte. Se il comando delle truppe dovesse risultarvi noioso, avrete la possibilità di prendere le vesti di un singolo soldato e fare sfaceli in soggettiva. Se invece pensate che "in medio stat virtus" (non c'entra la squadra di basket!), vi potrete mettere al comando di una parte dell'esercito o addirittura di una piccola squadra composta da voi.

Virus

L'argomento trattato può dirsi davvero caldo, considerate che avrete a che fare con virus telematici. So che molti di voi saranno impazziti, nel tentativo di sradicarli dal vostro amato PC. Direi perciò che dovrebbe essere quasi un dovere morale seguire le vicende di questo prodotto. Per cominciare, accontentatevi di sapere che dovrete sventare un'incontrollabile epidemia telematica, nata nel vostro personal, potenzialmente in grado di bloccare tutti i computer del pianeta. Aggiungo che il gioco si adatterà alla vostra macchina, creando un mondo virtuale e rendendo "vive" le vostre directory. Scoprirete quanti cunicoli e corridoi di celano nel vostro beniamino, in gran parte infettati. Combattimenti all'ultimo sangue contro i virus più potenti, senza dimenticare la parte tattica, nella quale dovrete costruire avamposti per preservare le zone liberate e riuscire a evolvervi più in fretta dei "morbi elettronici". All'insegna della frenesia e dei combattimenti, in arrivo dopo l'estate.

Wreckin Crew

Un arcade puro e semplice, dove il settaggio più complesso consiste nello scegliere il pulsante per sparare. Niente alettoni e o scelta dei pneumatici, come avete fatto in Mario Kart o in Ignition, dovrete correre o poi correre ancora. Tutta una serie di macchine e piloti altamente caratterizzati allieteranno le vostre ore di gioco. Se aggiungiamo una serie di percorsi, a dir poco contorti, in giro per il mondo, e armi a più non posso, tutti gli ingredienti dell'arcade automobilistico che si rispetti sembra siano stati aggiunti. Dal materiale che ho visionato, WC sembra molto divertente e vario, nonché ricco di tutti quei particolari in grado di sopperire alle carenze tipiche dei prodotti del genere. Non sono in grado di dirvi molto altro, oltre al fatto che anche qui c'è lo zampino PlayStation e che per ora non sembra uscirà una versione ottimizzata per 3DFX. Non si vive di solo F1GP2 o Rally Championship.

A cura di Alberto Falchi (alberto@mail.viva.it)

Test Drive 4

È appena uscito Test Drive Off Road, e c'è da dire che in effetti non è poi quel gran gioco, così l'EA cerca di rifarsi proponendoci Test Drive 4, che al posto dei fuoristrada e dei BigFoot ci mette alla guida di costosissime auto dalle prestazioni eccezionali, come i suoi predecessori. Stavolta avrete a disposizione una Viper, una Corvette del 1997, la TVR Cerbera, la Nissan 300ZX, e in più alcune glorie del passato, come la Shelby Cobra del 67 o una Plymouth del 71. Sfreccerete con questi bolidi fra le Alpi italiane, nelle strade di Washington e di Kyoto, da soli o in compagnia, dato che è prevista la possibilità di giocare in 8 contemporaneamente. Quasi dimenticavo, è tutto in 3D (con supporto 3Dfx compreso nel prezzo! NdBDM)... se siete stufi di Need for Speed II e avete la pazienza di aspettare qualche mese potrebbe fare per voi (sicuramente lo sarà visto che ci ho giocato e ragazzi, mica pizza e fichi! NdBDM).

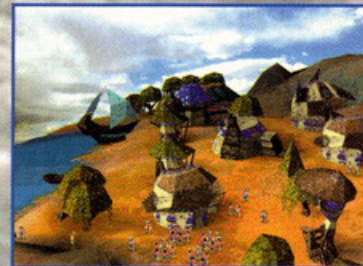
Redline

Un altro gioco di macchine, ma questa volta non dovete necessariamente arrivare primi, e nemmeno di tirare sotto la gente per fare punti, anzi, c'è da dire che Redline è più simile a Interstate 76, dal momento che lo scopo del gioco è quello di diventare il capo di una banda, e per farlo dovete sgominare tutti i vostri avversari, combattendo a bordo di uno dei 10 veicoli a vostra disposizione. La cosa più interessante è però il fatto che se volete potrete scendere dalla macchina e combattere a piedi, e fare ciò a volte risulta indispensabile per portare a termine la missione con successo. Altra cosa degna di nota è la possibilità di customizzare il proprio veicolo, scegliendo quali parti sostituire e quali armi aggiungere, oltre alla necessità di sviluppare il proprio personaggio, proprio come in un RPG: infatti, ogni volta che porterete a termine una missione, il vostro alter ego acquisirà una certa esperienza, necessaria per riuscire a diventare il boss.

F15

Jane è sempre stato un punto di riferimento per gli appassionati dei simulatori, e anche questa volta sembra che ci siano tutte le premesse per un gioco divertente, ma allo stesso tempo terribilmente realistico: un motore grafico da paura, una simulazione del modello di volo e un'aderenza alle leggi fisiche mai viste, un'immensa area da esplorare, ben 2,5 milioni di miglia, un editor di missioni e l'immancabile modalità multiplayer... questo è quello che ci promettono alla Jane, e visti i precedenti non vedo perché non dovremmo credergli. Aspettatelo verso l'inizio del prossimo anno.

Popolous: the Third Coming

Il terzo episodio della serie di Populous, il gioco che ha decretato la nascita dei simulatori di dio, giochi nel quale nei panni di una divinità dovevate fare in modo di avere il predominio sulle altre. Questo episodio permetterà di giocare in rete con altri personaggi, opzione ormai praticamente onnipresente, e sarà caratterizzato da un approccio completamente nuovo rispetto ai precedenti capitoli: il giocatore avrà la possibilità di scendere in terra e comandare i credenti nella lotta contro i seguaci delle altre religioni, di costruire accampamenti, lanciare incantesimi e modificare il profilo di una zona del pianeta, oltre a insegnare ai fedeli tutto ciò che dovrebbero imparare. Graficamente, come potete vedere dalla foto, sono stati introdotti numerosi miglioramenti, ma la cosa più utile è la possibilità di vedere il mondo da qualsiasi distanza si voglia, sia dalla luna che da 10 cm dal suolo. Senza dubbio sarà uno dei giochi più attesi di quest'anno.

Longbow 2

Quando ho visto le foto di questo gioco sono rimasto davvero basito: avete visto che roba? Non sono un grande fan dei simulatori, ma dopo aver fatto cadere la mia pupilla su queste meraviglie penso che cercherò di avvicinarmi a questo mondo, dal momento che credo di essermi perso molto. Tornando a noi, bisogna dire che l'elemento principale di questo sequel è la possibilità di giocare in rete: potrete pilotare l'aereo con un vostro amico, uno che fa il pilota e l'altro il copilota, oppure schierarvi dalla stessa parte e tenere un aereo per ciascuno, o ancora combattere l'uno contro l'altro, sia attraverso una connessione diretta via LAN o modem, sia attraverso Internet. Inoltre potrete pilotare oltre all'Apache anche il Kiowa e il Blackhawk.

668(I) Hunter/Killer

Una simulazione di sottomarino, come potete vedere dalle foto, ma forse sarebbe meglio dire LA simulazione di sottomarino, dal momento che i programmatori hanno deciso di proporci un gioco maledettamente realistico; pensate che hanno passato tre giorni all'interno di un sommergibile nucleare (il 688, come si intuisce dal titolo) per filmare tutte le manovre e registrare tutti i rumori, come quelli che accompagnano immersione ed emersione, il suono del sonar e molti altri. In più c'è da dire che potrete decidere se fare tutto da soli oppure affidare alcuni compiti agli altri uomini: la cosa più interessante è che se prendete le parti di una persona, che so, il motorista, con l'andare avanti delle missioni quel personaggio acquisirà una maggiore esperienza. Inoltre se non scaricate il lavoro a terzi acquisterete dei bonus che potrete sfruttare per arruolare con voi delle persone più esperte.

Nuclear Strike

Prima venne Desert Strike, poi fu Jungle Strike, e alla fine penso che quasi tutti abbiano perso il conto dei giochi relativi a questo filone. Questo nuovo capitolo della saga sembra però offrire delle novità degne di nota, che non si limitano solamente a un lifting grafico; per esempio il giocatore avrà il controllo di ben 10 veicoli, fra i quali un elicottero, un aereo, un hovercraft, un harrier e un carro armato, gli algoritmi di IA saranno migliorati, e ora quando bombarderete una zona potrete vederla riempirsi dei crateri causati dalle esplosioni, ci sarà finalmente uno HUD che ci indicherà la strada verso il prossimo obiettivo e il frame rate sarà più veloce di un quarto rispetto al precedente titolo della serie, Soviet Strike. Aspettatelo questo inverno, potrebbe essere un bel regalo di Natale.

PGA Tour Pro

Cosa potrà mai avere un gioco di golf in più di tutti gli altri contendenti? E' presto detto: la possibilità di giocare in tutti i percorsi del PGA Tour (infatti tutti gli add-on rilasciati precedentemente funzionano anche con questo titolo), di impersonare uno dei 14 migliori giocatori di golf del mondo e gareggiare contro i rimanenti, di giocare su dei percorsi che sono la perfetta copia di quelli reali, posizione dei bunker e dislivelli vari inclusi, di vedere le espressioni di gioia o di rabbia dei vari giocatori, che sono state digitalizzate durante il campionato. Insomma, non dovrebbe mancare il fattore atmosfera, che aiuta a immedesimarsi nel gioco, anche grazie alla registrazione del suono delle onde, e nemmeno quello realismo; che volete di più? Volete sapere se esce in inverno o quest'estate? La seconda che ho detto, anzi scritto.

Andretti Racing

Questo gioco di guida indubbiamente porta alcune innovazioni degne di nota all'ormai saturo mercato: per esempio il fatto che sia possibile competere sia nelle gare di formula Indy che nelle stock car, ripercorrendo così l'intera carriera di Mario Andretti. Inoltre è stato implementato il PIP, il picture in picture, cioè la possibilità di visualizzare due immagini contemporaneamente: potrete visualizzare in quella principale la vostra vettura e nell'altra quella che vi precede, oppure il leader della gara… utilissima anche per sapere quello che succede alle vostre spalle. Inoltre sarà possibile settare le opzioni in modo che il gioco possa risultare adatto sia all'appassionato della simulazione totale che al giocatore occasionale che preferisce un gioco più arcade. C'è poi da dire che sarà possibile gareggiare contro altri sette amici attraverso una LAN e contro un avversario via modem, che il gioco sarà interamente in 3D e supporterà la 3Dfx e il POWER VR, che gli incidenti saranno molto spettacolari e che la data di uscita è prevista per questo inverno.

NCAA Football 98

NCAA FOOTBALL 98 (TENFLA_1.TIF)
Altro gioco di football, caratterizzato dalla presenza di tutte le 112 squadre che prendono parte al campionato. Sarà possibile disputare una nuova stagione oppure giocare alcune partite storiche, tenendo ovviamente conto che le capacità dei giocatori nel gioco rispettano quelle dei personaggi reali. In più bisogna aggiungere che sono stati renderizzati tutti gli stadi, quelli di ogni squadra e quelli speciali per le partite fuori campionato… il giudizio a fine anno.

Triple Play 98

TRIPLE PLAY 98 (DBLPALY2.TIF)
Giocare a un videogioco assomiglia sempre di più al guardare una partita in TV, non c'è dubbio, e questo TP98 ovviamente non sfugge alla regola: un cronista commenterà ogni azione, attingendo da un database di oltre 10000 frasi, tutte le animazioni sono state realizzate utilizzando la tecnica del motion capture, ci saranno tutte le squadre del campionato e ogni giocatore rispecchierà le reali caratteristiche… porca miseria. C'è poi da aggiungere che è la prima volta che è possibile giocare in due contemporaneamente a un gioco di baseball, il che basterebbe per rendere il titolo appetibile, se poi guardate la grafica capirete come l'attesa si faccia spasmodica. A Luglio nei negozi.

Ultima online

Uno dei titoli più attesi di quest'anno, Ultima online è l'ennesimo capitolo di una saga che ha lasciato un segno indelebile nel cuore degli appassionati di RPG. Quest'ultima incarnazione del gioco mescola insieme le caratteristiche dei precedenti episodi, gli aggiunge elementi presi da Daggerfall e da Diablo per creare IL gioco di ruolo definitivo.
Potrete interagire con tutti i personaggi che incontrate, sia che siano controllati da altri giocatori che siano solo delle IA, potrete customizzare l'aspetto estetico del vostro avatar nel ciberspazio, il motore del gioco permetterà a migliaia di utenti di giocare contemporaneamente attraverso Internet, particolari algoritmi permetteranno ai mostri e ai personaggi controllati dal PC di recarsi verso le zone meno povere e più ricche di vegetazione per preservare la propria civiltà… basterebbe solo questo per renderlo mitico, ma c'è da aggiungere la possibilità di cambiare lo stile di combattimento durante gli scontri, le 200 milioni di miglia di terreno simulate, la grafica mozzafiato caratterizzata da effetti speciali degni di un PSX. Insomma, avrete capito che è il gioco che aspetto ormai da troppo tempo, e che finalmente dovrebbe vedere la luce quest'estate. Possessori di modem, pazientate ancora qualche mese per poi sfogare i vostri istinti avventurosi.

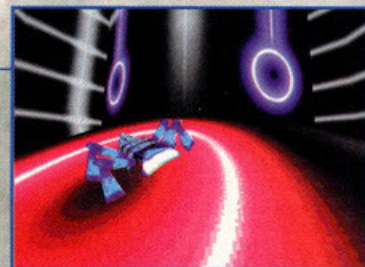
Hardball 6

L'ultimo capitolo del noto gioco di baseball, caratterizzato da un engine completamente in 3D e dal supporto per i principali acceleratori grafici: 3Dfx, Veritè, Power VR e altri. Il fatto che il gioco sia completamente in 3D permette anche di posizionare la telecamera che seguirà l'azione in qualsiasi punto del campo… basta con le visuali fisse, sarete voi a decidere quale sia l'angolazione migliore per seguire l'azione.
Come in Legends 98 poi dovrete tenere conto delle potenzialità e dell'invecchiamento di ogni singolo giocatore per riuscire a proseguire nel gioco.

Gettysburg!

Sid Meier ritorna, e questa volta il gioco è uno strategico in tempo reale ambientato nella seconda guerra mondiale che promette davvero molto bene: c'è la possibilità di osservare il campo di battaglia da diverse posizioni, di decidere le proprie tattiche, e più in generale di fare un po' tutto quello al quale ci ha abituato il genio di Sid. In più c'è da sottolineare come tutti i paesaggi siano interamente rappresentati in 3D e quanta cura è stata riposta nel realizzare gli algoritmi di intelligenza artificiale che caratterizzano i nostri avversari... si presenta già come un gioco mitico, e probabilmente lo sarà.

Galapagos

Questo è il gioco per gli amanti delle cose acide, e per capirlo basta guardare le foto: paesaggi e mondi impossibili da comprendere, puzzle assurdi da risolvere. L'innovazione principale però non è il suo particolare stile grafico, bensì una tecnologia denominata NERM, una sorta di intelligenza artificiale: praticamente il vostro alter ego può imparare ad adattarsi agli ambienti ostili, può decidere cosa sia meglio fare in ogni situazione, ma non può risolvere i puzzle che compongono il gioco senza ilo vostro aiuto. Il concept è molto semplice, la trama è quasi banale, dovete fuggire da un isola, ma a volte questi giochi sono quelli più divertenti. Per un giudizio però dovrete attendere sino all'inverno.

Wing Commander: Prophecy

Uno dei giochi più venduti di tutti i tempi, oltre che una delle saghe videoludiche più riuscite, ritorna alla grande con questo episodio, che riprende tutti gli elementi che hanno reso famoso il gioco e li migliora: l'engine sarà sostituito da una versione più veloce, la grafica, come potete notare dalle foto, ha raggiunto la qualità cinematografica (la versione 3Dfx rulla alla grande! NdBDM), non c'è nulla da dire, sono stati aggiunti nuovi personaggi, sia amici che nemici, è stata aggiunta la possibilità di giocare in rete e il supporto per le schede acceleratrici, ritornano Mark Hamill, Tom Wilson e Ginger Allen... possibile che sia tutto bello e non ci sia neanche un qualcosina da criticare? Come no, mi hanno tolto il grande Malcom McDowell. Atteso per l'inverno, la Origin assicura che i filmati d'intermezzo non saranno pieni di scelte "anonime", ma tutto dipenderà dall'evolversi delle missioni nello spazio. Lo voglio!!!

Fifa '98, Nhl '98, NBA Live 98

Un box unico per raccogliere le immagini dei titoli più attesi della EA. Tutti e tre confermati per l'uscita, tutti e tre presenti all'E3; una foto veloce veloce per FIFA che pare essere il vero vincente della prossima stagione, dopo il piccolo passo falso del 97 infatti la EA ha deciso di riscrivere tutto il codice sorgente del gioco implementando un Virtual Stadium ancora più realistico e tutti i giocatori della stagione corrente (poi bisognerà vedere la data di uscita del gioco!!!).
Ogni singolo sprite rispecchierà le movenze e le caratteristiche dell'originale in carne; e questo vale anche per tutti gli altri titoli. La data di uscita per tutti i titoli dovrebbe essere la fine del 97...Stay Tuned!!!

Jack Nicklaus 5, Jack Nicklaus on line Golf Tour

Ben due giochi dedicati a questo grande personaggio del golf. Il primo è quello che si propone come il gioco di golf definitivo, e gioca tutte le sue carte sul fattore realismo: la nuova tecnologia chiamata Balltech infatti permette al programma di tenere conto di numerosi parametri quando si effettua un tiro, come l'influsso dello spin dato alla palla, delle condizioni climatiche, delle imperfezioni del terreno oltre che degli oggetti lungo il percorso. Per aumentare la sensazione di "essere dentro" inoltre dovrete utilizzare il mouse come se fosse una mazza da golf, un po' come succedeva per la stecca in Virtual Pool, enfatizzando così l'importanza di saper dosare la potenza e l'effetto del colpo.
Il secondo titolo invece è il primo gioco di golf che è possibile giocare attraverso Internet. Per essere più precisi dire bisogna dire che usa l'engine di JN4 e aggiunge la possibilità di connettersi a particolari server in modo da sfidare gli altri appassionati senza muoversi di casa. Il primo è atteso per Natale, il secondo per quest'estate... e voi la scelta: aspettare il 5 o giocare in rete il 4?

Deadlock 2

La cosa più importante diventerà la tecnologia, dato che indirettamente essa porta il potere, lo so io, lo sapete voi, e lo sanno anche le varie razze che fanno parte del mondo rappresentato in questo gioco. Lo scopo è infatti quello di riuscire a scoprire per primi un posto chiamato Xythra, e appropriarsi così di tutti i segreti che nasconde, segreti che dovrebbero aprire le porte di meravigliose scoperte nel campo della tecnologia. Essere i primi non sarà facile, dal momento che ci sono altre 5 razze che si contendono queste meraviglie, e per riuscire nel vostro intento dovrete riuscire a vincere numerose campagne in un gioco strategico a turni caratterizzato da una grafica in 3D da urlo. Potrete dare sfogo alla vostra voglia di conquista esplorando e conquistando pianeti, investendo fondi nella ricerca di nuove armi e gestendo l'espansione del vostro impero.

Legends '96 Football

Contrariamente a quello che può far immaginare il titolo, questo gioco non simula il campionato del 98 di football, ma si ferma al 97. La novità però sta nel fatto che potrete giocare anche i campionati degli anni precedenti, esattamente sino al 1932, e per di più li giocherete con le squadre, i giocatori e le regole di quel preciso periodo. Una cosa davvero degna di nota è il fatto che con l'andare avanti delle stagioni i vostri giocatori invecchiano, perdendo così smalto, si infortunano o muoiono, e dovrete così cercare nuovi elementi per la vostra squadra... dovrete inoltre impegnarvi nel gestire la carriera dei vostri uomini in modo intelligente, cercando di farli rendere al massimo nel loro periodo d'oro. In arrivo per Natale.

È GIA FINITA?

No, le novità dell'EA non sono finite qui, è solo che per motivi di spazio abbiamo dovuto comprimere questi titoli in un box, ma non temete, sui prossimi numeri torneremo ancora su queste novità e lo faremo in modo più dettagliato. Incominciamo da THE SIMPSON: VIRTUAL SPRINGFIELD, che è un prodotto dedicato solo ai fan del mitico cartone di Matt Groenig. Non è un vero e proprio gioco, è la trasposizione sul computer della città di Springfield, all'interno della quale troverete tutto quello che c'era nel cartone, come la casa di Bart, la scuola, la fabbrica dove lavora Homer e il negozio dove vendono le ciambelle. Anastasia è invece un'avventura grafica basata sull'omonimo film di prossima uscita. Lo scopo è quello di risolvere un'infinità di puzzle ed enigmi per riuscire ad arrivare da vostra nonna prima che il malvagio Rasputin rovini i vostri piani. Il pezzo forte del gioco è proprio la grafica, che riesce a ricreare perfettamente l'atmosfera della Francia antica. Arriviamo dunque ad Alien vs Predator, un gioco sullo stile di Doom e soci che sul Jaguar era davvero molto bello: potete impersonare un marine oppure uno dei due mostri aprendovi la strada verso l'uscita attraversando tetri corridoi affollati di creature ostili. Se riuscissero a ricreare l'atmosfera claustrofobica del film Alien sicuranebte il gioco sarebbe un gran successo (beh, io l'ho provato e utilizzare l'alieno per arrampicarsi su un muro sparando verso il pavimento è proprio una figata!). Croc invece è un platform, e all'estero è già stato

A cura di Mauro "Mike" Ortolani (mike@mail.viva.it)

Bloodomen: Legacy of Kain

Un gioco che si prospetta molto interessante e soprattutto molto ben realizzato, un'avventura che ricorda per certi aspetti la serie "Ultima" principalmente per il tipo di visuale impiegato e per l'ambientazione fantasy. In Legacy of Kain, il giocatore interpreta il ruolo di Kain, ridotto in fin di vita da una banda di briganti e trasformato in vampiro da un necromante di nome Mortanius. La profondità della storia, gli effetti di luce dinamici, la qualità della sezione audio e del parlato (realizzato con l'ausilio di attori professionisti) fanno ben sperare per questo titolo. Oltre venticinque minuti di filmati in FMV faranno da collante alle varie parti della storia e gli sviluppatori assicurano più di cento ore di gioco!

Dark Reign: the future of war

Dark Reign si propone come ennesimo pretendente al trono per quanto riguarda gli strategici in tempo reale. Riuscirà a scalzare Red Alert? Vediamo che cosa ci offre: innanzitutto il gioco è stato pensato tenendo ben presente la modalità multiplayer e quindi è proprio nel contesto a più giocatori che dovrebbe dare il meglio di sé; ma anche per quanto riguarda il single player le note sono incoraggianti se pensiamo che sono state implementate caratteristiche come la "linea di vista" reale e il controllo dell'intelligenza artificiale dell'avversario computerizzato. L'ambientazione sarà futuristica e quindi aspettiamoci astronavi e truppe tecnologicamente avanzate. Le missioni poi seguiranno uno sviluppo non lineare, nel tentativo di garantire al gioco una buona longevità. Lo scopo finale sarà comunque quello di condurre le proprie truppe verso il cuore dell'impero dove la guerra infuria, sconfiggere tutte le armate e cambiare il destino della galassia. Yeah!

Heavy Gear

Basato sul popolare e omonimo gioco di ruolo creato dai Dream Pod 9, Activision ci propone tra le altre novità quello che viene definito come la simulazione di Mech della prossima generazione. Ambientato sul pianeta Terra Nova, popolato da gente espatriata dalla Terra, Heavy Gear imbarcherà il giocatore in una crociata che avrà lo scopo di impedire che tra le due fazioni in guerra sul pianeta scoppi un conflitto di proporzioni immani. Un gran numero di Mech sarà a nostra disposizione per affrontare parecchie missioni, singole o multi-player, che ci vedranno combattere in contesti urbani piuttosto che in aridi deserti o tra i ghiacci. Supporterà la tecnologia MMX e dovremmo poterlo vedere quest'autunno per Win95.

Hexen 2

Hexen 2 è uno dei giochi più attesi della stagione per diversi motivi, primo fra tutti quello di essere il primo gioco non prodotto dalla id ad utilizzare la tecnologia di Quake. In verità, i programmatori della Raven ci hanno già mostrato cosa sono capaci di fare quando rielaborano i concetti (e i motori grafici oserei aggiungere) della nota Software House californiana. I precedenti Heretic ed Hexen erano due chiari esempi di come il motore di Doom potesse essere utilizzato per dar vita a giochi con un proprio stile e una propria vita. Ora Hexen 2 si propone di fare altrettanto, e le premesse ci sono davvero tutte. Quattro personaggi tra i quali scegliere: Paladino, Crociato, Assassino e Necromante, ognuno con le proprie caratteristiche e le proprie armi. Quattro regni da esplorare e ripulire: una cittadella medievale, delle rovine meso-americane, tombe egizie e strutture greco-romane. Sempre a proposito delle armi vale la pena di ricordare che ogni classe ne avrà a disposizione nove, quattro delle quali potranno essere potenziate con il "Tome of Power", per un totale di trentasei strumenti di distruzione. Per quanto riguarda la grafica credo che le immagini parlino da sole. Lo aspettiamo con ansia per questo autunno.

Netstorm

Net Storm è un prodotto veramente particolare; si tratta sostanzialmente di un gioco di strategia in tempo reale disegnato per essere giocato specificamente su Internet. Dopo l'aver assimilati i concetti basilari del gioco in alcune missioni tutorial in single player, il giocatore potrà mettere in atto le proprie strategie applicandole alle battaglie che si combatteranno sulla madre di tutte le reti. Niente a che vedere con Red Alert e simili, il nostro dominio si sviluppa esclusivamente nei cieli attraverso isole galleggianti nell'aria e collegate tra loro tramite ponti sospesi. Bisognerà affrontare ogni sorta di difficoltà quali il vento, la pioggia, la tempesta e... gli avversari naturalmente. Per sconfiggere i nemici si potranno anche formare alleanze con altri giocatori e scambiarsi le proprie risorse come in un vero e proprio mercato. Sarebbe stato interessante averne anche una versione per single player, ma evidentemente la nuova "moda" tenderà a privilegiare sempre più il gioco in rete dimenticandosi che le tariffe telefoniche qui da noi non sono poi così accessibili!

Fighter Squadron: the screamin' demons over Europe

Focalizzando la propria attenzione sugli intensi combattimenti aerei della seconda guerra mondiale, Fighter Squadron simula i duelli combattuti a base di agilità e armamenti a corta gittata tipici di quel periodo. Sviluppato dalla Parsoft Interactive e pubblicato dalla Activision il gioco presenta dei nuovi modelli fisici per i velivoli e un nuovo tipo di scenario definito "Live environment" che dovrebbe garantire un'esperienza di gioco assolutamente verosimile. Le tre campagne disponibili del gioco ricalcheranno fedelmente gli avvenimenti storici dei teatri del Nord Africa, Rhineland e della famosa Battaglia d'Inghilterra. Si potrà scegliere l'aereo da pilotare tra nove modelli diversi, tra i quali il Lockheed P-38, il Focke-Wulf Fw-190 e il Messerschmidt ME-262, il primo aereo jet della storia.

Sin

Un nuovo sparatutto in soggettiva che utilizzerà il motore di Quake, Sin arriverà sui nostri monitor presumibilmente verso l'inizio del prossimo anno, a una certa distanza da Hexen 2 che, come ho già detto altrove, sarà il primo gioco ad avvalersi di questo privilegio. L'ambientazione di questo Sin è quella di un futuro anarchico (Yeah!) dove il governo locale ha deciso di assoldare agenti di sicurezza privati al fine di combattere il crimine dilagante (ma allora che anarchia è?). Sembra previsto l'inserimento di nemici umani come spacciatori di droga, assassini e la "crema" della società, insieme a pericolosi mutanti e altre creature dal carattere assai poco amichevole. Sei differenti tipi di ambientazione dovrebbero poter fornire a questo titolo quella varietà che, forse, mancava a Quake e che potrebbero rendere Sin un'esperienza molto più appagante. L'attesa è ancora lunga, vedremo se le aspettative saranno mantenute.

Shangai: Dinasty

La Activision lancia i puzzle game su Internet! Per la precisione quel vecchio gioco cinese-giapponese che si pratica con delle tesserine colorate e meglio conosciuto come "Shangai", o anche "Mah-Jongg". So con certezza che una persona di mia conoscenza è particolarmente interessata a questo tipo di giochi, e quindi mi farò premura di descrivere per lei, e naturalmente per tutti voi, le meraviglie e le delizie di questo antico passatempo orientale. Shangai: Dynasty si servirà di una curatissima grafica 3D e di un nuovo set di tesserine personalizzabili a piacere dal giocatore. Verranno implementate tre differenti modalità di gioco: Classic Shangai, Battle Shangai e Mah-Jongg, ognuno dei quali sarà completato da altri sottogiochi. Si potranno anche attivare delle tesserine speciali dette "Power Tiles" che renderanno il compito più arduo ai nostri rivali (facendoli tremendamente innervosire). Pur essendo stato studiato in modo particolare per il multiplayer, Shangai: Dynasty potrà essere giocato anche in single player su di un solo computer.

Zork Grand Inquisitor

Prosegue la saga ormai ventennale della serie Zork con questo ottavo titolo centrato sul ripristino della magia e la liberazione dell'impero sotterraneo dall'era oscura di Zork. Il giocatore sarà chiamato a unirsi agli adepti della resistenza e allo spirito etereo di non ben precisato Dungeon Master per sconfiggere il regime del Grande Inquisitore. Il precedente capitolo della saga, Zork Nemesis, si era rivelato a dir poco eccellente, sia sotto il profilo della trama, sia per quel che riguardava l'aspetto grafico. L'impiego di una particolare tecnologia di visualizzazione degli ambienti, chiamata "Z Vision", consentiva di ruotare la visuale di 180° intorno a noi e di godere appieno della bellezza delle scenografie e dei fondali. Questa tecnologia è stata utilizzata anche in questo nuovo capitolo della serie, e di per sé questo dovrebbe già rappresentare una sufficiente garanzia di qualità. Se la trama sarà altrettanto avvincente, non è difficile prevedere che il gioco sarà molto ben accolto dalla comunità degli avventurieri.

Quake 2

Due parole vanno spese anche su quello che potrebbe rivelarsi come il gioco in soggettiva definitivo; ruolo che sarebbe dovuto toccare a Quake, ma che per diverse motivazioni forse non ha pienamente meritato. Quake 2 dovrebbe avere tutte quelle caratteristiche che ci erano state promesse dalla id e che poi non sono state introdotte, a partire dal famoso drago (arrivato comunque a noi attraverso i mission pack) fino ad arrivare a una interazione con il mondo 3D, dove tutto può essere distrutto o portare i segni del nostro passaggio come era stato per Duke3D. I geniacci della id, comunque, non sono certo diventati ricchi per caso, e potrebbe nascere il sospetto che abbiano tenuto in serbo le sorprese più clamorose proprio per questo seguito. Le immagini sono promettenti, ma questa volta non ci lasceremo abbindolare in anticipo e aspetteremo al varco.

Interstate '77

Un'autentica sorpresa di questa stagione videoludica è stato proprio Interstate 76. La sua atmosfera "seventies", la ricchezza della grafica e un'azione a dir poco coinvolgente, hanno reso questo titolo un must per tutti gli appassionati dei giochi di combattimento a bordo di veicoli. Ora alla Activision stanno già lavorando sul seguito: Interstate77 non dovrebbe discostarsi di molto dal suo predecessore, verranno probabilmente introdotte delle migliorie grafiche e l'arsenale da montare sulle nostre automobili verrà certamente ampliato. I nostalgici dei pantaloni a zampa d'elefante e i guidatori del destro sono avvisati.

Nightmare Creatures

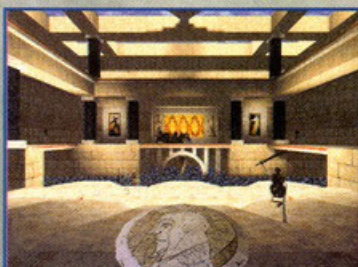
Sviluppato dalla Kalisto, Nightmare Creatures si presenta come un action/arcade in terza persona nello stile di Tomb Raider e di Ecstatica2. Ambientato nella Londra del 1838 il gioco farà sfoggio di mostri poligonali che si aggireranno in ambientazioni oscure, quali fogne e cimiteri. La perfetta gestione dei poligoni ci consentirà di tagliare specifici arti degli avversari per il nostro macabro godimento. Un'ottima fluidità ed effetti di luce in tempo reale aggiungeranno fascino a quello che sembra un titolo più che promettente.

A cura di Diego "Douglas" Cossetta (douglas@aginet.it)

Tomb Raider 2

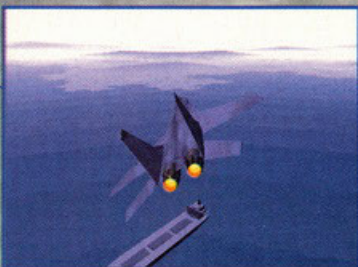
Chi – tra il popolo dei videogiocatori – ha ancora il coraggio di affermare di non conoscere Lara Croft? Ma sì, proprio lei…la prima donna a essere assurta agli onori della gloria, come protagonista di uno dei giochi che ha fatto più parlare di sé sui newsgroups dedicati all'ambito videoludico, in quest'ultimo periodo (seppur per motivi decisamente diversi…). Ebbene, anche per chi non conoscesse la bella Lara, è giunto il momento di far conoscenza con una delle più "dotate" avventuriere, che abbia mai fatto la sua comparsa su un monitor: sembra, infatti, che la Eidos abbia deciso di realizzare il seguito di Tomb Raider, preparandosi a uscire sul mercato con quello che viene presentato come il sequel del gioco più venduto del '96. Questa volta il titolo sarà ambientato in locazioni alquanto esotiche, caratterizzate dalla presenza di un enorme quantità di nemici, che cercheranno di mettere anticipatamente la parola "fine" alle gesta della gentil pulzella. A differenza del primo titolo della serie potremo gustarci una serie di nuove mosse, armi e puzzle da risolvere per poter portare a casa intatta la pellaccia: dovrete quindi affrontare nemici sott'acqua (avendo anche la possibilità di usare l'arpione!), svolazzare da una stanza all'altra appesi a un lampadario, arrampicarvi sui muri o esplorare enormi locazioni all'aperto. Preparatevi, dunque, ad affiancare ancora una volta Lara e ad aiutarla nelle sue peripezie, attraverso uno stupendo mondo 3D, caratterizzato da effetti di luce ancora più incredibili di quelli già visti in Tomb Raider.

Deathtrap Dungeon

Evidentemente, sulla scia del successo ottenuto da Tomb Raider, ecco a voi un'altra avventura 3D ispirata chiaramente al genere del gioco che l'anno scorso ha fatto la fortuna della Eidos. Questa volta vi troverete catapultati in un mondo sotterraneo popolato da oltre 50 diversi tipi di mostri e nemici, che avranno un unico scopo comune: uccidervi (bella lì!). L'unica cosa certa è che stavolta rivedere il caldo sole del mattino sarà davvero un'impresa ardua, dato che gli unici mezzi che avrete a disposizione per farvi strada tra orchi e draghi sputafuoco saranno spade, martelli e mazze chiodate.
Dopo aver scelto se impersonare un uomo o una donna, verrete subito immersi nell'incredibile atmosfera degli sterminati dungeon che vi si pareranno davanti: a questo punto l'unica soluzione che vi rimarrà sarà fare subito pratica con l'enorme quantità di incantesimi e magie che avrete a disposizione: e sarà meglio se vi sbrigherete… i draghi che si aggirano per le segrete di Deathtrap Dungeon, non sembrano molto disposti ad aspettarvi! Dieci livelli di azione assicurata e la possibilità di giocare in multiplayer, dovrebbero garantirvi ore e ore di divertimento. Che dire…preparate le valigie e mano alle spade!

Daikatana

"John Romero, John Romero… chi era costui? Mmmhhh… eppure l'ho già sentito da qualche parte!" Ma dai? Vi dice niente il nome Doom? …e Quake? Già, il buon John è niente popò di meno che la persona che ha portato alla nascita di un vero e proprio genere di videogiochi: gli arcade 3D in soggettiva, che hanno fatto la fortuna della id Software. Ed è proprio grazie al famoso engine della software house, che vedrà la luce Daikatana, ultima fatica della Ion Storm distribuita dalla Eidos) nel campo degli arcade. Cosa vi aspetta? Beh, cominciamo col dire che dovrete affrontare la bellezza di sessantaquattro diversi nemici, attraverso i trentadue enormi livelli che vi guideranno attraverso quattro differenti epoche (dalla Grecia antica, fino a una San Francisco post-nucleare). Fatevi largo tra schiere di mostri, aiutati solo dalla Daikatana (una potente spada creata dai samurai giapponesi) e da due fidi amici (che nel gioco saranno controllati dal computer): i programmatori garantiscono un livello di intelligenza artificiale senza precedenti, per non parlare poi della possibilità di comunicare via radio con i vostri compagni di sventura.
Il nuovo pargolo di casa Eidos sarà giocabile solo sotto Windows95 e vi delizierà – oltre che con la possibilità di giocare in multiplayer – anche con la bellezza di trentatre (!!!) tracce audio originali.

Flying Nightmares 2

Passiamo ora dagli arcade/adventure 3D ai simulatori di volo (categoria tra l'altro rappresentata da tre titoli): partiamo con questo Flying Nightmares 2, presentato come capostipite di un nuovo genere in cui – per sopravvivere – non saranno sufficienti solo buoni riflessi. Avrete la possibilità di giocare in multiplayer (fino a sedici giocatori) e potrete trastullarvi con due tipi di gioco completamente differenti: una parte dedicata alla pura simulazione strategica e caratterizzata da un'impronta prettamente arcade. Realistico come pochi altri titoli (grazie anche alla collaborazione di un pilota veterano della Guerra nel Golfo), FN2 vi permetterà di pilotare due tipi differenti di velivoli (AV-8B Harrier e AH-1W Cobra), i cui interni saranno realizzati con la massima cura e perizia nei particolari, anche grazie alla stupenda grafica 16bit a 65mila colori.

Joint Strike Fighter

Ecco il secondo titolo dedicato agli amanti dei cieli: questa volta proverete l'ebbrezza di pilotare ben due prototipi dei velivoli progettati per soddisfare le esigenze del Pentagono, armati fino ai denti con i più innovativi quanto distruttivi strumenti di morte (e vai coi giochi educativi!) mai costruiti prima! Avrete la possibilità di essere i primi a fruire delle tecnologie top-secret dell'esercito americano. Quattro campagne in cui saranno disponibili tutti i tipi di obiettivi immaginabili e che vi porteranno all'esplorazione di oltre 10 milioni di miglia quadrate di territorio. Frame rate da urlo e incredibile grafica a 16bit vi accompagneranno attraverso questa nuova esperienza bellica ai limiti della tecnologia.

Team Apache

E passiamo dagli aeroplani agli elicotteri: in Team Apache verrete messi alla cloche di un AH-64 Apache (velivolo tra l'altro già visto in Flight Nightmares 2). Anche in questo caso, per garantire il massimo livello di realismo, i programmatori sono ricorsi al prezioso aiuto di un veterano della Guerra del Golfo, che ha collaborato alla realizzazione della più realistica esperienza bellica mai apparsa su PC. L'intelligenza artificiale dovrebbe dare del filo da torcere anche ai piloti più esperti e la possibilità di giocare anche in otto contemporaneamente garantirà la longevità.
Diversi gradi di difficoltà e grafica ad altissimi livelli renderanno Team Apache un titolo che nessun appassionato dovrebbe lasciarsi scappare.

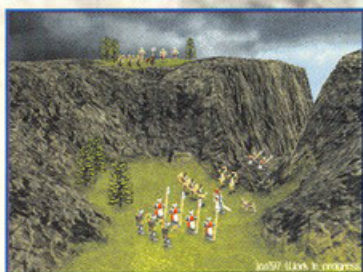
Conquest Earth

Abbandoniamo i simulatori di volo per passare a un ambito più fantascientifico: dalle prime immagini Conquest Earth sembra proprio appartenere all'ormai folta schiera dei cloni di Command & Conquer (…o di Warcraft 2…o di Red Alert…fate vobis!).
Questa volta, però, invece di decidere se combattere per gli Alleati o per i Russi, dovrete decidere se schierarvi dalla parte dei Terrestri o da quella dei Gioviani… decisamente più radicale! Strategia e capacità organizzative saranno il fulcro di questa nuova fatica Eidos, che vi permetterà di giocare fino in otto contemporaneamente.
Quindici tipi di territori differenti e più di sessanta missioni, grafica SVGA a 65mila colori e sequenze in full motion video, per non parlare della differenziazione tra missioni in notturna o in diurna…ma di questo passo dove arriveremo?

Flight Unlimited 2

Allontanandoci dai simulatori di volo militari, diamo ora un'occhiata all'ambito prettamente "civile": ci accingiamo a parlare di un altro sequel e più precisamente del successore di un titolo che a suo tempo fece scalpore per la qualità della grafica e per il realismo dell'azione... sto parlando di Flight Unlimited. In FU2 dovrete aggirarvi per la baia di San Francisco (rinomata zona ad alta intensità di traffico aereo) e destreggiarvi tra gli oltre quarantacinque aeroporti della zona. Provate a rivivere le emozioni di un vero pilota civile e imparate a destreggiarvi tra i palazzi e i grattacieli delle maggiori città americane. Più di cinque differenti tipi di aerei da pilotare, oltre 11000 miglia quadrate di territori mappati da visitare, decine di visuali tra cui scegliere e grafica da sballo: non c'è che dire... dalle premesse sembra proprio che FU2 abbia tutte le carte in regola per diventare lo stato dell'arte tra i simulatori di volo civili... vedremo!

Steel Legions

Ed ecco un titolo che potrebbe proporsi come diretto concorrente nei confronti della serie di Mechwarrior: Steel Legions (come avrete già intuito) vi vedrà ai comandi di una serie di mech , in un non ben precisato futuro.
Come ormai di consuetudine, saranno disponibili grafica 3D iper-dettagliata e super-colorata, possibilità di gioco in multiplayer (immancabile!), un numero infinito di scenari (in quanto calcolati in modo casuale) e una quantità enorme di missioni. Non c'è che dire, dalle premesse niente male, ma cosa uscirà in effetti dalle mani dei programmatori Eidos? Chi vivrà, vedrà!

Plague

Facciamo ora un salto dal trentunesimo secolo al diciassettesimo... è proprio vero che non ci sono più le mezze stagioni! Dalle guerre interplanetarie siamo, infatti, passati a delle ben più limitate (ma non per questo meno violente!) guerre tra contee rivali! Gioco puramente strategico, Plague sarà caratterizzato da grafica 3D calcolata in tempo reale e da più di trenta differenti livelli, con ambientazioni che spaziano dall'estremo nord alle regioni più meridionali del continente. Potrete scegliere tra tre livelli di difficoltà e avrete la possibilità di esplorare più di 140 diversi tipi di edifici. L'azione sarà fortemente influenzata dalla variabilità delle condizioni meteorologiche e quindi, nell'affrontare (amichevolmente o meno) i trenta tipi di personaggi che potrete incontrare, oltre che all'abilità di condottiero, dovrete affidarvi anche a quello che comunemente viene chiamato... destino.

The Dark Project

E per i fan di Ultima Underworld I e II, ecco un nuovo titolo che farà la felicità degli avventurieri più incalliti. TDP porterà sui vostri monitor una nuova ondata di grafica 3D mozzafiato e di suggestive locazioni, caratterizzate da stupendi effetti di luce. Le caratteristiche tecniche sono quelle tipiche di ormai quasi tutti i giochi appartenenti a questo genere e così potrete rifarvi gli occhi con texture da urlo e animazioni super realistiche, grazie soprattutto all'utilizzo di avanzate tecniche di motion capture. Prospettiva in prima persona e mappe dei livelli enormi dovrebbero permettervi di immedesimarvi nel protagonista, come non mai. Siete pronti ad esplorare questo nuovo mondo e ad affrontare le conseguenze di tutto ciò che scoprirete? In bocca al lupo!

Forsaken

Beh... non c'è che dire... almeno per quel che riguarda la fantasia, la Eidos ne ha da vendere. Cambiamo ancora una volta genere e passiamo così a un titolo che ricorda molto da vicino Diablo.
In Forsaken dovrete guidare il vostro personaggio all'interno di un mondo 3D realizzato con una grafica molto bella (che tra l'altro supporta le librerie Direct 3D), deliziati da una colonna sonora costituita da tracce audio realizzate appositamente per questo gioco, per poter portare a termine la vostra missione dovrete sconfiggere più di sedici mostri diversi (dai draghi agli spettri). Ma non preoccupatevi... sulla vostra strada potrete trovare oltre 100 tipi di armi.
Se avete il coraggio di affrontare gli enormi mondi che costituiscono l'ambientazione di Forsaken... beh, preparatevi meglio, perché al peggio non c'è mai fine.

Lunatik

Ultimo titolo in preparazione in casa Eidos: uno sparatutto a scrolling multidirezionale con grafica 3D all'avanguardia e una marea di livelli con mappe che si sviluppano anche in altezza (!). Diversi nemici di tutte le dimensioni e caratterizzati da differenti livelli di intelligenza artificiale vi daranno molto filo da torcere. Modalità multiplayer (anche qui?) e possibilità di cooperare con altri giocatori dovrebbero invece dare quel tocco in più dal punto di vista della longevità. Se cercate un valido rappresentante di un genere ormai in estinzione, Lunatik potrebbe fare per voi, ma chissà se le premesse verranno mantenute!
Tutti questi titoli dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno. Buona attesa, ma soprattutto... ave a voi!

A cura di Mauro "Mike" Ortolani (mike@mail.viva.it)

Falcon 4

Considerato un vero e proprio "gioco fantasma", a causa della sua ormai abituale presenza nelle classifiche del cosiddetto "vaporware", torna a far parlare di sé Falcon 4, definito come "Il miglior simulatore di volo mai creato". Le caratteristiche di questo gioco ormai le conoscono tutti, dato il grande quantitativo di informazioni che sono trapelate a proposito del suo sviluppo in questo lunghissimo periodo di attesa. Vale comunque la pena di ricordare che il modello di volo dovrebbe essere il più accurato e realistico che si sia mai visto su PC, che la grafica del terreno sarà completamente ricoperta di texture mapping ed è ricavata da vere fotografie aeree delle zone dove sono ambientate le numerose missioni che si dovranno affrontare. Moltissima cura è stata dedicata alla riproduzione dei sistemi d'arma e all'intelligenza artificiale dei nemici. Insomma: Falcon 4 dovrebbe poter fare la gioia di tutti gli appassionati di simulatori di volo. Speriamo che questa sia la volta buona e che il gioco raggiunga finalmente gli scaffali dei negozi (con supporto 3Dfx si spera!).

European Air War

Un altro simulatore di volo propostoci dalla Microprose è questo "European Air War". Si tratta del seguito del blasonato "1942: The Pacific Air War", e le sue caratteristiche sembrano essere piuttosto interessanti per i patiti del genere... e non solo. I cockpit, ad esempio, sono stati disegnati sul modello dei velivoli reali; più di venti aerei del periodo bellico relativo alla seconda guerra mondiale sono stati finemente riprodotti e inseriti nel gioco, come il P-51 Mustang o il tristemente celebre Me-262. Il gioco è basato su missioni storiche realmente avvenute, il che potrebbe rendere felici tutti gli appassionati di storia militare che potranno ricreare le battaglie vissute solo sui libri. Sarà presente anche qui l'ormai immancabile opzione per il multiplayer. Alla Microprose sono sicuri che questo prodotto spazzerà via la concorrenza; staremo a vedere.

Mechwarrior 3

Questo dovrebbe essere il gioco di simulazione\azione "definitivo" per quel che riguarda il combattimento a bordo dei Mech. Sul pianeta Yamarkova, nell'anno 3059, saremo mandati sul nostro robottone, in compagnia di altri quattro piloti, ad affrontare missioni di guerriglia contro il Clan degli Smoke Jaguar. Il gioco è basato sull'universo di "Battletech". I significativi miglioramenti grafici (non ne sono sicuro, ma è molto probabile che il gioco supporterà le nuove schede acceleratrici) sembrano aver veramente fatto il vuoto tra Mechwarrior 3 e il suo pur eccellente predecessore. Se la giocabilità non avrà risentito del lifting grafico generale avremo per le mani quello che potrebbe diventare un classico.

Mech Commander

Anche questo gioco è basato sulle caratteristiche di Mechwarrior 3, e quindi simulazione di mech e ambientazione tratta dall'universo battletech. Qui però la prospettiva è stata decisamente spostata, siamo infatti in presenza di uno strategico in tempo reale sullo stile di Command & Conquer; dove però le consuete unità militari di fanteria e carri armati sono stati sostituiti dai giganteschi Mech. Un intera compagnia di Mech sarà disponibile al nostro comando e ci dovremo preoccupare, nella migliore delle tradizioni di questo tipo di giochi, della gestione tattica delle nostre truppe e di quella economica per quanto riguarderà le risorse.

Xcom3: Apocalypse

Per coloro che si fossero persi il mio a dir poco entusiasmante Work in Progress su X-Com 3 vedrò di fare un breve riepilogo: si tratta del seguito di UFO Enemy Unknown e di Terror from the Deep, due giochi strategici secondo me tuttora insuperati (specialmente TFTD) per quello che riguarda l'azione, l'interfaccia e soprattutto la straordinaria profondità che caratterizzava questi primi due capitoli della saga X-Com. Questo seguito, completamente rinnovato sotto l'aspetto grafico, si preannuncia molto interessante e, se possibile, ancora più "profondo" dei due capitoli precedenti. Con una sezione dei combattimenti aerei riveduta e migliorata, molti nemici in più e una parte riguardante l'investigazione, la scoperta di tracce e l'interrogazione degli alieni, Apocalypse sembra avere tutto quello che serve per diventare un best-seller nel suo genere. Le uniche perplessità che avevo mostrato nel corso dell'anteprima riguardavano appunto la nuova grafica, forse meno evocativa della precedente, seppur su standard qualitativi veramente notevoli, e una forse troppo eccessiva difficoltà delle missioni. In questo periodo alla Microprose hanno dato i tocchi finali al gioco e probabilmente questi "difetti" saranno stati riveduti e corretti. Inutile dire che tutti gli appassionati di questa saga (me compreso quindi) troveranno pane per i loro denti molto presto, la recensione del gioco completo non dovrebbe farsi attendere.

Star Trek: First Contact

Dopo la prematura scomparsa del capitano Kirk i giochi riguardanti Star Trek e la nuova generazione sono diventati per me qualcosa di lontano e difficilmente comprensibile. Per fortuna BDM, in occasione di uno dei suoi frequenti viaggi all'estero di cui ci parla sempre, ma dove non ci porta mai, mi ha rassicurato sulle sorti del mio eroe raccontandomi di averlo visto personalmente ad un party. Ad ogni modo questo nuovo gioco basato sulle avventure di Picard e soci riguarda l'ultimo film della lunga saga stellare, e quindi avremo a che fare con i Borg. L'aspetto grafico, e lo schema stesso di questa nuova avventura, richiamano da vicino il recente (e non del tutto convincente, aggiungerei) "Generations", quindi saremo in condizioni di guidare personalmente tutti i componenti dell'equipaggio e affrontare le missioni che ci verranno affidate dal computer di bordo attraverso la prospettiva in prima persona. Lo scopo finale sarà quello di incontrare la regina dei borg e, possibilmente, distruggerla per poter rientrare in possesso della nostra amata Enterprise. L'engine grazie a dio è migliorato e pare sia quello di Unreal...

MICROPROSE

Guardians: Agents of Justice

"Un gioco di strategia con i supereroi? Brillante!" così recita la press release di questo gioco, e in effetti bisogna ammettere che il concetto è quantomeno singolare. Chiunque di noi abbia mai preso in mano un fumetto riguardante questi eroi incredibili avrà sicuramente desiderato almeno una volta di condividerne i super poteri. La realtà è quella che è, ma se non altro questo "Guardians" ci farà provare il brivido sui nostri monitor casalinghi. Il gioco si presenta abbastanza bene, con una visuale isometrica alla "Crusader: no remorse" tanto per rendere l'idea e con una grafica in alta risoluzione molto accattivante. Sarà possibile utilizzare gli eroi che il programma ci metterà a disposizione, oppure crearne di completamente nuovi decidendone i poteri e l'aspetto. 25.000 frames di animazione dei personaggi dovrebbero inoltre garantire una buona fluidità dei movimenti dei nostri eroi; e se poi i super eroi non vi dovessero interessare... beh, date un'occhiata alla foto e forse cambierete idea!

Magic: PC card expansion

Personalmente non conosco molto bene questo strano gioco di carte, e so di essermi perso qualcosa di infinitamente interessante a giudicare dalla grandissima quantità di gente che ci "traffica". Beh, sono sempre in tempo per rimediare, e intanto perché non parlarvi di questa espansione in arrivo dedicata proprio alla versione per PC del suddetto gioco?
Amanti di Magic state allegri! Nuove carte e nuove capacità per il gioco in multiplayer saranno presto disponibili. Vi saranno nuovi incantesimi: "Arabian Nights", "Antiquities", nuove magie per duellare contro il computer o contro un avversario umano. Vi sarà data anche la possibilità di disputare partite e tornei usando mazzi sigillati e pare che le opzioni multiplayer siano state completamente riviste per aggiungere nuova linfa vitale a questo grande gioco.

7th Legion

Pubblicato dalla Microprose, ma prodotto dalla Epic Megagames e sviluppato dalla Vision Software 7th Legion si presenta come un gioco strategico in tempo reale con alcune innovazioni che potrebbero renderlo interessante. Aldilà delle unità sotto il nostro comando che saranno più o meno convenzionali (fanteria, robot giganti, tank, ecc.), gli sviluppatori assicurano che il gioco focalizza principalmente l'aspetto dell'azione pura, privilegiando le fasi di combattimento a quelle che riguardano la raccolta delle risorse. Un'altra innovazione degna di essere citata è l'utilizzo di un mazzo di carte che i giocatori pescheranno e che rappresenteranno power up o speciali condizioni che si verificheranno a favore nostro o dell'avversario. Le unità aumenteranno di esperienza nel corso del gioco migliorando le loro prestazioni. Ci saranno oltre 40 livelli più speciali mappe per il multiplayer; più giocatori si potranno sfidare attraverso modem, LAN o anche su Internet.
La grafica sarà in SVGA a 16 bit e il gioco supporterà la tecnologia MMX per la gioia di chi potrà permettersela.

Worms 2

Seguito del suo omonimo predecessore e sviluppato in collaborazione con i programmatori del Team 17 questo Worms 2 dovrebbe veramente riuscire ad accontentare tutti coloro che si appassionarono al primo capitolo. Il codice del gioco è stato completamente riscritto e la grafica ha subito un considerevole miglioramento. Le armi saranno molto più potenti e le aree di gioco più grandi, inoltre sono state inserite oltre 60 armi completamente nuove e molti nuovi personaggi-vermi. Se poi la quantità delle armi non vi dovesse soddisfare sappiate che è stato inserito uno speciale editor che vi permetterà di creare il vostro arsenale. Anche i livelli potranno essere personalizzati grazie ad un per ora non meglio definito "Graffiti Mode". L'inserimento di nuove animazioni, spezzoni in FMV e la possibilità di personalizzare addirittura il parlato dei graziosi vermicelli, dovrebbe bastare a far venire l'acquolina in bocca agli aficionados del primo titolo che non ne hanno ancora avuto abbastanza.

Addiction Pinball

Anche questo titolo è stato sviluppato dalla Microprose in collaborazione con il Team 17 e si tratta... ma no! Di un flipper. Il campo delle "palle d'acciaio" è ormai forse fin troppo ricco di titoli, ma gli sviluppatori ce l'hanno messa tutta e sono convinti di aver tirato fuori dal cilindro un simulatore di flipper di tutto rispetto. Questa loro certezza deriva dall'intenso studio compiuto sulle dinamiche di movimento e di collisione della pallina. Se per il movimento sono stati fatti grandi sforzi la dinamica delle collisioni consentirà di avere dei multiball con sei palline in campo che si muoveranno in modo convincente. Rampe trasparenti, oggetti in movimento ed effetti sonori stereofonici daranno poi quel tocco di realismo in più. Saranno naturalmente presenti i vari sottogiochi tipici dei flipper dell'ultima generazione e si potrà giocare su tre tavoli diversi che avranno per tema i giochi sviluppati dal Team 17: Worms, Alien Breed e World Rally Fever.

Ultimate civilization 2

Chi conosce il mondo dei videogiochi non può non aver sentito parlare almeno una volta di Sid Meier e della sua più celebre creatura: Civilization.
Il gioco metteva il giocatore nei panni di uno spirito guida con il compito di condurre la propria civiltà dall'età della pietra alla conquista dello spazio. Il recente Civilization 2 ha introdotto nuovi scenari e la grafica in alta risoluzione. Ora con questa nuova espansione la sfida diventerà ancora più ardua; se prima il nostro compito era quello di guidare il nostro popolo (come se fosse una cosa da poco), ora ci dovremo preoccupare di costruire anche il mondo su cui esso potrà prosperare.
L'intelligenza artificiale dell'avversario computerizzato è stata ulteriormente migliorata, e anche coloro che hanno avuto ragione degli scenari più complessi troveranno pane per i loro denti in questa nuova espansione.

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

F22 Air Dominance Fighter / Total Air War

La rassegna sulla Ocean, rappresentata in questo caso dai Digital Image Design, non poteva che iniziare con quello che è universalmente conosciuto come TFX3. Avrete notato come nel titolo di questo box appaiano due nomi; bene, il primo è il simulatore vero e proprio, il secondo è un add-on come Tactom, elevato a non so quale potenza. Com'è facilmente immaginabile, Air Dominance Fighter è un simulatore di volo che vi permette di pilotare un F22, il più avanzato caccia statunitense, già oggetto di altri videogiochi. Potrete scegliere per che nazione volare tra Stati Uniti, Arabia Saudita ed Egitto e, se volete, avrete anche la possibilità di sedervi ai comandi dell'E3 Sentry AWACS (Airborne Warning And Command System, gli aerei che fungono da centrale di comando) e impartire ordini ai vostri piloti. La grafica sarà assolutamente fenomenale, paragonabile a quella fino a oggi ottenibile soltanto su sofisticate workstation grafiche, grazie all'estensivo utilizzo delle schede grafiche accelerate come 3Dfx e Rendition Verità. Grazie alle capacità di questi processori dedicati, potremo vedere effetti di luce e di trasparenza di sicuro impatto. Come in EF2000, il teatro delle operazioni sarà rappresentato da un'unica area geografica, in questo caso la zona del Mar Rosso. Quello che fa paura è l'estensione dell'area riprodotta: ben 4,5 milioni di chilometri quadrati occupati da otto diversi stati. La parte simulativa sarà, come in precedenza, completamente configurabile; a livello minimo di fedeltà alle leggi fisiche si avrà un arcade vero e proprio, a livello massimo un simulazione accurata, forse troppo. In aggiunta, verrà rilasciato anche Total Air War, un upgrade per coloro i quali volessero prendere in mano le redini dell'intera guerra. Come comandante supremo del vostro esercito, dovrete decidere tutto: zone d'azione, struttura delle missioni, numero di velivoli da impiegare, waypoint, obiettivi primari e secondari; insomma il kit del piccolo generale. In chiusura, vi segnalo tre piccole notizie. La prima riguarda il Ground Warfare Technology Demonstrator, primo prodotto "terrestre" dei DID che dovrebbe dare il via a una serie di simulatori completamente interscambiabili, aventi come oggetto diversi mezzi dell'esercito, sia terrestri che navali. La seconda notizia è a proposito di un sofisticato sistema di allenamento prodotto per la Royal Air Force che pare abbia diminuito i costi relativi in modo considerevole. Oggetto? Sistema di puntamento delle bombe laser… Ultima, ma non meno importante, la data di rilascio del patch Graphics+ per EF2000 Tactom, dedicato ai possessori di schede 3Dfx e Rendition: 30 giugno. F22 è invece atteso per l'autunno, ma più realisticamente per Natale.

Hexplore

Siamo nell'anno mille, in un mondo caratterizzato da magie, battaglie, tesori perduti, cospirazioni, alleanze segrete e regni perduti. In questo mondo medioevale, una fratellanza segreta composta da oscuri alchimisti è alla ricerca del Giardino dell'Eden, dove si ritiene che gli dei abbiano nascosto il Libro della Divina Conoscenza. Il loro obiettivo è quello di giungere al completo dominio del mondo, per fortuna che un re lungimirante, capite subito le loro intenzioni, si diede da fare per assoldare un gruppo di quattro eroi capaci di sconfiggerli. Hexplore è un gioco d'azione con visuale in 3D isometrica dove i combattimenti saranno all'ordine del giorno, mosso da una nuova tecnologia chiamata VOXISO /3D Sprite. Per Windows 95 verso la fine del 1997.

No Respect

No Respect è un titolo che vi permetterà di confrontarvi in emozionanti duelli uno contro uno, combattendo con il computer o contro avversari umani collegati in rete. Immaginate di trasferirvi nel futuro, per la precisione tra duemila anni e disegnate nella vostra mente spettacolari arene caratterizzate da grafica mozzafiato che gira con una fluidità incredibile. Prendete poi due navicelle armate di tutto punto (una per voi e una per il vostro avversario) e fate di tutto per difendere il vostro territorio. La tecnologia utilizzata risponde al nome di Paradise, sviluppata internamente alla Infogrames e promette di generare paesaggi tridimensionali assolutamente realistici che faranno da sfondo agli oltre venti livelli del gioco. Rimarrà un sogno o si tramuterà in realtà? Lo sapremo quando uscirà.

Outcast

Voi siete Stan Blaskowicz (ma questi nomi se li studiano di notte?) e siete appena entrati a far parte del più credibile mondo virtuale mai creato. Il problema è che qualcuno al suo interno non vi vuole. Che resta da fare, arrendersi? Certamente no, e allora via, dateci dentro e sconfiggete i cattivi virtuali, creature mai immaginate. Outcast è un action adventure tridimensionale che fa uso della tecnologia Voxel e di animazioni realizzate con la tecnica del motion capture. A giudicare dai dati in mio possesso, pare che la peculiarità di questo gioco sia l'alta spettacolarità, raggiunta grazie ai numerosi effetti speciali che caratterizzano ogni puzzle e ogni combattimento. Staremo a vedere, probabilmente a fine anno ne sapremo di più.

Voodoo Kid

KiD era solo un ragazzino come tanti altri, i suoi genitori non avrebbero mai immaginato che quel piccolo libro di leggende Haitiane avesse potuto trasportarlo all'interno di quell'incredibile mondo. L'oggetto di quel libro era la strana storia del Barone Samedi (Sabato, per gli amici), uno strano personaggio della mitologia voodoo (niente a che vedere con il chipset 3Dfx) che rubava le anime per inenarrabili propositi. La trama vi avrà già incuriosito, per cui mi fermo qui e passo a descrivervi alcune caratteristiche salienti. Se ancora non lo aveste capito, Voodoo Kid è un'avventura grafica; per le animazioni dei personaggi è stata usato l'ormai consueta tecnica del motion capture e tutto quanto vedrete su schermo, sarà in tre dimensioni. L'interfaccia è stata resa il più semplice possibile, in modo da compiere tutte le azioni necessarie con un singolo click del mouse. La struttura di gioco non è libera, infatti, per poter procedere nelle varie fasi dell'avventura, dovrete risolvere dei puzzle di crescente difficoltà. Questi sono basati più sulla logica e sull'abilità piuttosto che sulla velocità e i riflessi e sono perfettamente integrati nell'atmosfera di gioco. La visuale sarà proposta da differenti angolazioni, a seconda della situazione che state affrontando, il tutto per rendere Voodoo Kid simile a un film. Anche in questo caso non si conosce la data di uscita, quindi vi saluto.

I-WAR

Uno dei giochi evento dell'E3, sebbene non pompatissimo, è stato proprio questo I-War, un simulatore spaziale che ricorda per certi versi Darklight Conflict. Il giocatore controlla un'astronave molto simile alla Reliant di Star Trek, con tutto il suo equipaggio, con tutti i suoi gadget e la possibilità di controllare i singoli dispositivi della propria nave.
Potrete attraccare in varie parti dell'universo, stazioni orbitanti permettendo, per portare a termine la vostra missione di guerra. Incredibilmente veloce e non previsto per schede accellerate (almeno per il momento) dovrebbe uscire per la fine di quest'anno. Vi diciamo già da ora di non perderlo assolutamente d'occhio, perché sembra davvero rullare!!!

Pilgrim

Le software house sembrano essersi decisamente lanciate nel mondo della terza dimensione, anche questo Pilgrim fa uso di poligoni e texture, pur essendo, sostanzialmente, un'avventura. L'anno è il 1280, quindi puro medioevo, un periodo caratterizzato da eresia, crociate e cavalieri erranti. Marc, un coraggioso Templare, ha recuperato un vecchio manoscritto, supposto essere il perduto gospel scritto da S. Giovanni. A causa di questo, gli venne tesa un'imboscata e lui, seriamente ferito, riuscì a consegnare il manoscritto a un certo Adalard, che per farla breve, dopo poco morì a sua volta; non prima, però, di aver dato il manoscritto al figlio Simone, incaricandolo di portarlo all'amico Petrus. In quel mentre il Papa Innocenzo III diede l'ordine a Diego D'Osma di recuperare il canto, e qui inizia il vostro compito, facilmente intuibile. Le specifiche tecniche sembrano essere di tutto rispetto, ma a mio parere quello che conta è il risultato finale, quindi vi do appuntamento a dicembre per un giudizio finale.

Silver

Le ambientazioni fantasy sembrano essere tornate di moda, infatti, ecco un altro titolo pronto a contendersi l'ambito titolo di miglior titolo appartenente a questo genere. Silver non è un RPG vero e proprio, direi piuttosto uno strategico con elementi di avventura, ambientato in un misterioso mondo gotico nel quale cinque unici eroi lottano contro un mago molto cattivo che regna da ben 999 anni. Che sia l'ora di farlo smettere? Silver, questo il suo nome, non ne ha la benché minima intenzione, quindi il vostro non sarà un compito facile. Tralascio le solite, ineguagliabili e fantomatiche qualità grafiche e sonore per dirvi che la scelta del personaggio da utilizzare sarà assolutamente libera e dettata dalle particolari abilità di ognuno. I personaggi saranno in totale ottanta, sparsi per oltre trenta locazioni capaci di garantire oltre sessanta ore di gioco per ogni eroe. Non è dato sapere quando uscirà, quindi passiamo ad altro.

Total Drivin

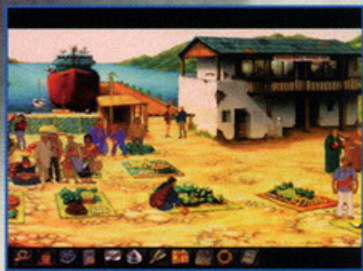
Oh, finalmente un bel gioco di corsa, si torna a ragionare in modo serio. Non sto a dirvi quante volte la parola "total" compaia nella press release dedicata a questo gioco perché se no vi spaventereste. Total Drivin è stato sviluppato congiuntamente in versione PC e in versione PlayStation e promette di essere assolutamente fuori di testa dal punto di vista grafico e strutturale. Pensate che vi troverete a gareggiare tra le strade di Mosca, nel deserto del Sahara (in puro stile Dakar), su strade sterrate, su circuiti di Formula Indy e sulla spiaggia a bordo di favolose dune buggy rosse con la capottina gialla (hai forse appena rivisto "Altrimenti ci Arrabbiamo"? NdCarlo). A quanto sembra, per ogni ambientazione, avrete a disposizione il veicolo adatto, a meno che non vogliate usare una monoposto Indycar per completare un rally. Da quanto ho capito, ci saranno sette differenti livelli con sette differenti tracciati da scegliere per ciascun livello, uniti a otto veicoli per ciascuna classe. Grafica 3D e texture ad alta definizione promettono un'azione senza eguali, chissà che non sia la volta buona. Si spera per fine anno.

UEFA

Calcio, elemento chimico molto importante per la struttura ossea degli animali. Calcio, sport nazionale italiano e di moltissimi altri Paesi mondiali. UEFA, associazione europea che governa le competizioni calcistiche. Televisione, principale strumento di diffusione del verbo del calcio. Computer, oggetto per mezzo del quale è possibile simulare adeguatamente un incontro di soccer (che sarà mai?). Ho scelto questa bizzarra introduzione per evitare le esilaranti parole del PR scritte all'inizio della press release per esaltare le qualità di questo gioco. Vediamo in dettaglio le caratteristiche salienti di questa simulazione: licenza UEFA, intelligenza artificiale mai vista, 48 squadre rappresentanti di altrettanti Paesi affiliati più altre cinque esterne e tre nascoste, 17 stadi differenti (compresi campi d'allenamento), ambientazione completamente in 3D e giocatori animati con il motion capture, commento digitalizzato, poligoni tridimensionali completamente texturizzati, numerosissimi frame di animazione per ciascun giocatore, condizioni atmosferiche variabili, tante differenti visuali e modi di gioco. Vi basta? A me no, almeno fino a quando non lo potrò giudicare con mano, probabilmente in autunno.

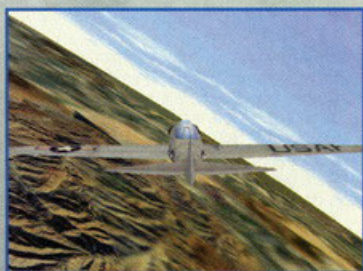
Viper

Chi si occupa di redigere le press release di questa software house possiede evidenti manie di grandezza. Vi renderò partecipi dicendovi che tutto quanto scriverò adesso è assolutamente irrilevante, perché non esiste frase, periodo o parola che possa descrivere l'esperienza sensoriale che provoca una partita a Viper. Dopo un attimo di contemplazione e ammirazione, unite a un non so che di sconcertante, sorrido e mi accingo a descrivervi il gioco in questione. Sarete ai comandi di un elicottero in un'ambientazione tridimensionale, assolutamente non una simulazione, ma un bell'arcade simile a Extreme Assault recensito su questo numero. La trama è a dir poco originale: gli alieni stanno invadendo la Terra e voi dovrete fermarli a ogni costo. Il motore 3D pare essere fenomenale, capace di garantire una profondità mai vista in un arcade; l'atmosfera è poi resa coinvolgente dagli incredibili effetti sonori e dalla colonna sonora cinematografica. L'attenzione per i dettagli è quasi maniacale e l'intelligenza dei nemici prolungherà all'infinito il vostro divertimento. Magari alla fine tutto questo sarà anche vero, non poniamo limiti alla provvidenza, magari ci troveremo davanti al gioco dell'anno. Forse.

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Broken Sword 2

La Virgin lancerà questa nuova produzione per l'ottobre del 1997, il gioco consiste in un'avventura dalla grafica mozzafiato che vi trasporterà all'interno di un mondo misterioso pieno di intrighi e pericoli. Voi impersonerete un americano in visita a Parigi di nome George Stobbart che, a causa del rapimento della sua fidanzata, un reporter investigativo di nome Nico, scopre un traffico di droga della malavita, durante il sequestro, la ragazza viene a conoscenza del piano di conquista dell'umanità, pensato da un potente signore della droga, grazie alla resurrezione di una divinità del male dell'impero Maya. Utilizzando entrambi i fidanzatini dovrete andare in giro per il pianeta (Parigi, Londra, Marsiglia, i Caraibi e le giungle del centro America), cercando di risolvere centinaia di situazioni a rischio, per evitare che il perfido piano si realizzi, incontrando, attraverso i vostri viaggi, una settantina di personaggi che animeranno la vostra partita. Che dirvi di quest'avventura? Penso che avrà un successone, ma l'unica cosa della quale sono sicuro in questo momento è che sarà un concorrente scomodo per il terzo titolo della serie di Monkey Island della Lucas Arts.

NHL Powerplay '98

L'hockey su ghiaccio è indubbiamente uno degli sport a squadre più belli e affascinanti che ci siano; questa nuova versione, che sarà distribuita il prossimo autunno, è il seguito del già noto NHL Powerplay '96. Le novità salienti che lo differenzieranno dalla passata versione sono caratterizzate da: una migliorata intelligenza artificiale, l'utilizzo della tecnica motion capture 3D per la creazione dei giocatori, un'accurata definizione nella realizzazione delle divise (comprendenti nomi e numeri), la possibilità di rivedere un replay da una qualsiasi angolazione con tanto di zoom in per entrare nei minimi dettagli. Insomma tanto per dirla in breve, tutto ciò che un appassionato di hockey vede durante una partita, se lo ritroverà pari, pari, qui, in questa splendida produzione della Virgin, che sicuramente darà del filo da torcere a NHL'98 dell' Electronic Arts previsto in uscita, anch'esso, per il periodo invernale. Sarà a voi stabilire chi si aggiudicherà il "primo posto"!

Sabre Ace

Disponibile per questo settembre, Sabre Ace sarà l'unico simulatore di volo che ci metterà alla guida di un aereo militare, durante una guerra, in combattimenti storicamente avvenuti nel conflitto americano in Corea.
Il gioco vi darà la possibilità di usare cinque differenti tipi di aerei usati nella suddetta guerra: il MIG-15, lo YAK-9, l'F-51 Mustang, l'F-80 Shooting Star e infine l'F-86 Sabre. La corretta apertura alare, il peso e la potenza che si rifanno agli aerei dell'epoca, creerà in voi la sensazione di pilotare, realmente, un aereo del 1950.
Sabre Ace è stato progettato con un'elevata intelligenza artificiale, più combatterete e più esperienza avrete per venire a capo di situazione inaspettate. Le missioni che dovrete affrontare sono quarantacinque, tutte fedelmente ricreate basandosi su eventi realmente avvenuti nella guerra in Corea; inutile sottolineare che più missioni risolverete, più farete carriera nei ranghi dell'aviazione americana o in quella sovietica. Un'ultima nota prima di concludere... avrete a che fare con circa venticinque aerei tra alleati e nemici, starà poi a voi sapere come trattarli...

Resident Evil

Dopo il grande successo riscosso dalla versione per PlayStation, ecco arrivare sui vostri schermi quella per PC.
Per chi non conoscesse il gioco, bisogna dire che si tratta di un titolo realizzato alla Alone in the Dark (tanto per intenderci!!!), dove avrete a che fare con una casa infestata da zombie, cani mutanti, ragni mostruosi e altre creature da incubo a causa di un esperimento del governo. Lo scopo del gioco? Naturalmente quello di ritornare a casa sani e salvi, dopo aver combattuto con ogni tipo di creature inumane e dopo aver scoperto il motivo che ha causato la caduta dell'elicottero (anche se non ho ben capito chi c'era sopra, mah dettagli...). Avrete la possibilità di scegliere se utilizzare Chris Redfield, uno sfaticato pilota e tiratore scelto, o Jill Valentine, la dura esperta in demolizioni della S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad), mandati a investigare in seguito allo schianto del suddetto elicottero. Una volta arrivati sul posto dell'incidente, i nostri eroi avranno vita dura e il loro compito sarà di riuscire a far luce sul mistero attraverso la risoluzione di alcuni. Il gioco gode di un veste grafica molto più che accattivante ed è stato progettato per utilizzare la tecnologia degli acceleratori grafici in 3D, quindi se vorrete avvalervi di quest'ottima realizzazione, dovrete mettervi, obbligatoriamente, al passo coi tempi.

Subspace

Avete mai pensato di ritagliarvi un pezzo del profondo spazio e usarlo come arena per lo scontro di due squadre di navicelle pronte a distruggere, entrambe, il proprio nemico? Se la risposta è no, ma un gioco così vi piacerebbe... state tranquilli, la Virgin è arrivata anche qui! Naturalmente, vi ho solo accennato lo scopo del gioco ma, non vi ho ancora detto la parte più importante, ossia che sarete voi a controllare tutte le navi nell'area di battaglia, come? Semplice tramite Internet! Sì, avete capito bene e vi dirò di più, è proprio grazie alla rete delle reti che ciascuna squadra potrà, creandosi una propria website, incontrarsi per riunioni di squadra, discutere delle strategie di battaglia, realizzare temi musicali, reclutare nuovi piloti e così via. Il gioco vero e proprio è caratterizzato da una zona delimitata di combattimento nella quale potrete trovare ostacoli, zone franche (per ripararsi dal nemico!) e pillole di energia che una volta raccolte, daranno alla navetta la possibilità di aumentare la potenza di fuoco, gli armamenti, la manovrabilità e le armi speciali. Incrementerete il vostro punteggio raccogliendo le suddette pillole o distruggendo i vostri avversari, ma la caratteristica di punta di questa interessantissima, quanto innovativa, produzione è che tutte le zone delle arene conterranno centinaia di persone che giocheranno contemporaneamente e che voi non conoscerete perché facenti parti di altre squadre, anche se avrete la possibilità di parlare in tempo reale con chiunque, in modo da rendere, se ancora ce ne fosse bisogno, più avvincente Subspace.

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny

Il seguito del popolare gioco di ruolo Lands of Lore: Throne of Chaos, disponibile per questa estate in quattro CD-ROM, vi vedrà nel ruolo di Luther, all'interno di una ricca e dettagliata storia. Chi è costui? È una personcina con una leggera differenza da ognuno di noi: infatti, a causa di una incontrollabile trasformazione, il pover'uomo passa dall'essere una persona normale al diventare una bestia. Proprio a causa di questa situazione imbarazzante, Luther inizia a pensare che sarà bene sbarazzarsi di questo potere magico, prima che sia troppo tardi e che questo lo porti alla distruzione. Inizia così il viaggio del nostro eroe verso la "libertà", attraverso le molte terre del regno che comprendono: la possente Claw Mountains, l'Huline Jungles, l'Halls of the Forgotten e la misteriosa City Of the Ancients.
Il gioco contiene tutti gli elementi che un'avventura fantasy deve possedere: vaste lande, dozzine di settaggi, quesiti da risolvere, sfide e avventurieri. Una caratteristica importante che avrà questo prodotto sarà lo sfruttamento della tecnologia MMX, mentre, per quanto riguarda la veste grafica, i programmatori della Westwood Studios hanno pensato bene di realizzare il gioco in alta risoluzione, sfruttando un motore poligonale.

MICROPROSE

LEADER

Xcar

Questa simulazione di guida vi vedrà al comando delle cosiddette "experimental car", prototipi di auto sia inventati, sia in fase di progettazione. Avrete la possibilità di personalizzare il vostro veicolo attraverso la modifica del motore, il cambio delle gomme, la regolazione delle sospensioni e dello sterzo e tutte le possibili modifiche che un gioco di questo tipo comporta. Vi ricordo, inoltre, la presenza di dieci tracciati, tra i più importanti: MidOhio Park, LimeRock, Putnam, Thunderhill Park e Grattan Raceway.

Battlespire

Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un importante seguito della serie fantasy: The Elder Scrolls. I punti di forza di questo gioco di ruolo saranno un'avvincente azione di gioco in 3D, una grafica molto ben realizzata nella massima risoluzione possibile con il massimo dei colori utilizzabili, un motore, denominato XnGine (una versione evoluta di quello usato in Future Shock), che farà "girare" gli immensi domini, i dungeon e le torri che voi esplorerete. Per il lancio del gioco si parla di questa estate.

The 10th Planet

Il classico shoot'em up spaziale che include una miriade di alieni cattivi, magnifiche esplosioni in 3D, battaglie fino all'ultimo sangue con sofisticati cannoni laser. Molto interessante la storia, che vede l'apparizione di un decimo pianeta nel Sistema Solare con la conseguente apparizione di una non ben precisata razza di alieni, dalle intenzioni decisamente poco amichevoli. Basato anche questo sul motore tridimensionale XnGine, spremuto all'inverosimile, il vostro compito sarà quello di difendere il Sistema Solare dall'attacco dei suddetti alieni, scongiurandone l'invasione.

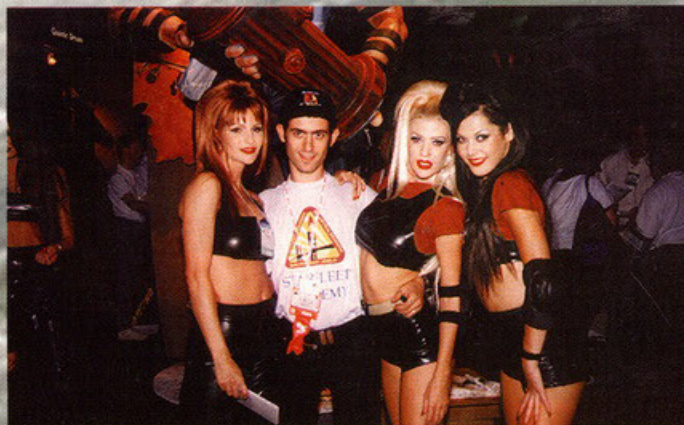
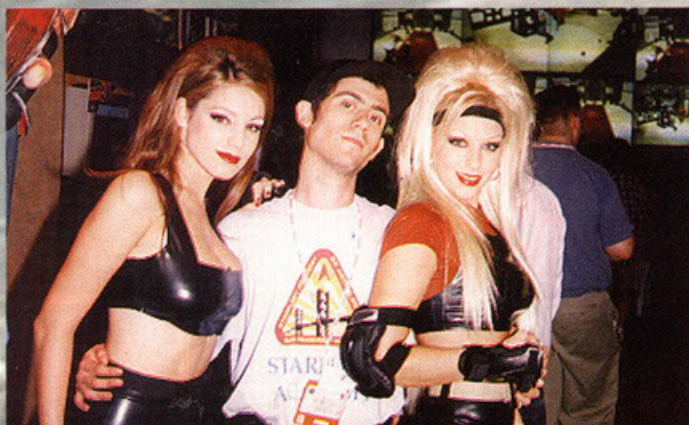
Redguard

Altro seguito della serie The Elder Scroll Adventures, sviluppato e realizzato in 3D, con prospettiva in terza persona, Redguard utilizzerà un sistema di telecamere che seguirà i vostri spostamenti (tipo cinema per intenderci). L'ambientazione è su un'isola popolata da dozzine di personaggi colorati e animati in 3D, che variano dai pirati locali alle figure politiche del luogo. Voi, nei panni di un mercenario, dovrete semplicemente lasciare il vostro caro e affezionato luogo natio per andare a cercare di ritrovare la vostra sorella scomparsa.

Blade Runner

Visto il titolo, penso che in questo caso non ci sia bisogno di troppe presentazioni, sto infatti parlando del gioco tratto dall'omonimo film del 1982, ambientato in una società futuristica di stampo "Gibsoniano". Questa avventura 3D in tempo reale dovrebbe essere disponibile per novembre del 1997. La trama dell'avventura è, direi, abbastanza scontata: impersonerete il ruolo di un Blade Runner e andrete a caccia di Replicanti (androidi fisicamente identici agli esseri umani). Durante il gioco potrete scegliere sia di smascherare la cospirazione dei Replicanti, andando a scovarli per eliminarli, sia (per una volta possiamo fare anche i buoni!!!) diventare un loro amico, aiutandoli nella ricerca dell'informazione di DNA mancante per allungare la loro breve vita. L'elevata intelligenza artificiale, il complesso sistema ottico per la cattura delle immagini, usato per la creazione dei personaggi e il playback in tempo reale daranno al gioco un realismo incredibile, garantendo al detto prodotto un notevole successo. Cosa dirvi di più? Una sola cosa: aspettiamo!

Command & Conquer: The Battle to be the Sole Survivor Begins

Prendendo spunto dal più famoso gioco di strategia in tempo reale, ecco arrivare, dopo Red Alert e Counter Strike, l'ennesimo seguito di casa Westwood con una peculiarità importante, però: Sole Survivor è un gioco multiplayer sviluppato per Internet che vi permetterà di competere tra voi (fino a un massimo di cinquanta utenti), dandovi in dotazione una singola unità bellica, al fine di farvi ingaggiare un duello mortale con i vostri avversari, al fine di distruggerli e soffiargli una gabbia contenente alcuni rifornimenti di prima necessità, che vi eviteranno di fare un fine inglorioso... La suddetta energia potrà essere utilizzata a seconda della sua classificazione, vi servirà per incrementare la velocità del veicolo, la potenza di fuoco delle armi, il pronto soccorso o l'abilità nei furti. Purtroppo però, non è tutto oro quello che luccica, perché? Semplice, alcune gabbiette non conterranno ciò che vi ho appena elencato qui sopra, ma alcune trappole che danneggeranno seriamente il vostro mezzo, riuscendo anche a distruggerlo. In Sole Survivor potrete anche scegliere di allearvi con chi vorrete; ricordatevi, però, "Ne resterà soltanto uno!!!" come proclamava un noto film, ed è proprio quell'uno che avrà partita vinta.

A cura di Alberto Falchi (alberto@mail.viva.it)

Sega Manx TT Superbike

È appena uscito Moto Racer, e già si annuncia un contendente al titolo di miglior gioco di guida su due ruote: Manx TT Superbike presenta alcune caratteristiche che aggiungono quello che mancava al gioco della Delphine, con un'impostazione decisamente più arcade. Diretta conversione dal famoso coin-op della Sega, Manx TT promette un IA evolutissima e una grafica se possibile ancora migliore rispetto al già citato successo della Delphine, con i tre percorsi dell'isola di Manx riprodotti in maniera fedelissima.
Dovrebbe vedere la luce dopo quest'estate.

Zombieville

La prima volta che ho parlato di questo gioco è stato in occasione dello scorso E3, poi ne ho fatto un esauriente WIP pochi mesi fa... praticamente sapete tutto su questa avventura della Psygnosis: sapete che il sonoro sarà una parte integrante del gioco dato che sarà necessario fare attenzione a ciò che viene fuori dalle vostre casse per risolvere gli enigmi, sapete che la trama sarà infarcita di humor nero, sapete anche che lo scopo è quello di scoprire i misteri che avvolgono una cittadina dove i militari hanno combinato qualcosa di grosso... sapete tutto insomma, e a novembre avrete la possibilità di giudicare se è valsa la pena di aspettare.

The Island of Doctor Moreau

Anche questa avventura è stata annunciata l'anno scorso, e ancora non ha visto la luce. Siete naufragati su un isola nella quale un tal Dr Moreau sta conducendo i suoi misteriosi esperimenti. A voi il compito di capire cosa stia succedendo, cercando ovviamente di non lasciar la pelle mentre cercate di sfuggire a tutte le trappole costruite dal malatissimo dottore. Per giocare a questa trasposizione videoludica del romanzo di Wells dovrete pazientare sino all'autunno di questo radioso 1997.

Formula 1 '97

Molti si sono lamentati per il fatto che questo gioco risultava decente solamente se giocato con un PC dotato di 3DFX, così alla Psygnosis hanno deciso di far uscire SOLO la versione accelerata del seguito. Fra le novità c'è da segnalare la possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie allo split-screen, le statistiche aggiornate alla stagione automobilistica del 97 (come dice il titolo), il commento in varie lingue, fra cui l'italiano, diverse visuali di gioco, effetti di light-sourcing in tempo reale, oltre alla possibilità di assistere a spettacolari incidenti (sotto questo punto di vista il primo era carente). Occhio, però, alle richieste hardware: il minimo per giocare è un P166 dotato di 16 Mega e 3DFX. Pazientate sino a un impreciso giorno di questo autunno per provare in prima persona le emozioni dei piloti.

Shadowmaster

Un mondo tetro e oscuro, una dittatura da scardinare, questo è in due parole il concept che sta alla base di questo gioco a metà fra un frenetico arcade e un'avventura. Il gioco basa il suo successo sugli spettacolari effetti di light sourcing, sull'eccezionale varietà dei nemici (pensate che in ognuno dei sedici livelli dovrete elaborare differenti tattiche di attacco a seconda dei nemici che vi troverete ad affrontare) e sull'elevata complessità degli algoritmi che gestiscono l'IA degli avversari. In più, c'è da sottolineare che la grafica del gioco è basata sui disegni di Rodney Mattheus, e come potete vedere dalla foto, i mostri sono davvero molto ben realizzati e, non so perché, mi ricordano lo stile organico di Alien.

G-police

Lo scenario è quello tipico delle megalopoli cyberpunk, in un futuro tetro e dominato dalle zaibatsu (delle multinazionali) in perenne lotta per ottenere sempre più potere. Voi siete Jeff Slater, e vi siete appena arruolato nella polizia per investigare sulla morte di vostra sorella. Il vostro compito è quello di pattugliare le strade di un'enorme città a bordo di un futuristico elicottero e ingaggiare combattimenti contro i malviventi in mezzo agli altissimi grattacieli. Gli spettacolari effetti luminosi, la trama intrigante, i filmati completamente creati col computer e l'adrenalina che scorrerà nelle vostre vene mentre viaggerete a velocità smodata fra i palazzi, saranno gli elementi che contribuiranno a creare quell'atmosfera che rende un gioco davvero meritevole del bollino. Speriamo solo che la data di uscita verrà rispettata!... come gli altri titoli l'uscita è prevista per l'autunno.

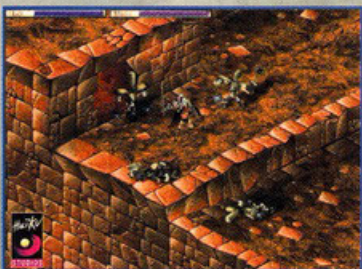
Overboard!

Sembra che ci siamo, sembra che gli sviluppatori abbiano deciso di partorire dalle loro menti malate un qualcosa di originale: a bordo di un galeone pirata dovete girare il mondo alla ricerca del maggior numero possibile di tesori. Quello che mi ha fatto piacere è il fatto che non sono riuscito a inquadrarlo in nessuna categoria, segno che indubbiamente è qualcosa di davvero nuovo... è un misto fra un puzzle game, a causa di tutti gli enigmi che vi troverete ad affrontare, e un arcade vecchio stile, quelli in cui dovevate girare per i livelli sparucchiando qua e là. Il tutto poi è condito da una grafica ovviamente in 3D e da quei piccoli tocchi di classe che fanno felici i videogiocatori, come la luce che cambia a seconda dell'ora, le condizioni climatiche che possono variare e il realismo del movimento delle navi... un titolo da tenere d'occhio.

Psybadek

Appassionati dei platform, tenete d'occhio questo gioco! A quanto pare potrà riservarci parecchie sorprese, dal momento che promette davvero molto bene. Tralasciando la qualità della grafica, irrimediabilmente in 3D, c'è da notare la totale libertà di movimento e l'enorme varietà di armi a vostra disposizione. La longevità, inoltre, dovrebbe essere assicurata dal fatto che a seconda del personaggio che impersonerete la trama sarà differente e i passaggi segreti saranno nascosti in aree differenti. Ah, quasi dimenticavo lo scopo è quello di salvare i vostri compagni di sbronza rapiti da qualche astemio cattivone nemico dell'alcol (scherzo, purtroppo), e il gioco è un platform, segno che le console potrebbero non avere più il predominio per i giochi di questo tipo.

Rascal

Un altro platform game, stavolta inframmezzato anche da parecchi puzzle fuori di testa. Voi siete il figlio di un illustre scienziato, inventore di una straordinaria macchina del tempo, e decidete di andare a fare un giro per le varie ere che hanno caratterizzato la nostra storia. Graficamente si presenta molto bene, con un engine in 3D davvero ben fatto, effetti di luce in real time, e 232.000 (ma li hai contati tutti? NdCarlo) colori contemporaneamente, ma la promessa che più conta è quella relativa alla velocità del gioco: i programmatori assicurano un frame rate di 60 frame al secondo; speriamo che non siano solo promesse.

Elric

Una trama banale - dovete semplicemente salvare la vostra ragazza - potrebbe dare vita a un gran bel beat'em up. Come potete intuire, dovete solo andare avanti e ammazzare tutti quelli che vi ostacolano, però è fuori di dubbio che a volte questi giochi siano i migliori. Come potete vedere dalla foto la prospettiva è isometrica, decisamente inusuale per un gioco di questo genere, e questo indubbiamente potrebbe essere il suo punto di forza, l'elemento che lo differenzia da tutti gli altri. Una caratteristica che probabilmente sarà molto apprezzata dagli appassionati della cultura nordica è la necessità di utilizzare appropriatamente le rune per farsi strada. Atteso per l'inverno.

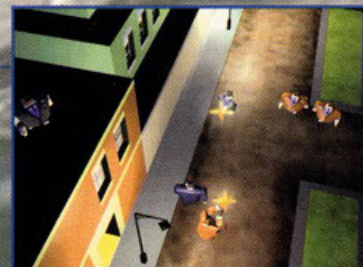
Wings of Destiny

I simulatori di volo diventano sempre più realistici, e questo WOD ne è la palese dimostrazione: settanta missioni storiche accuratamente simulate, grafica con una profondità di colore di 32 bit, in modo da ricreare perfettamente il paesaggio attraverso il quale volate, un modello di volo fedelmente simulato, l'utilizzo delle Digital Elevation Map, che permette di volare su territori identici a quelli reali, e degli algoritmi di IA particolarmente sofisticati in modo da caratterizzare molto bene gli avversari. Queste sono solo alcune delle caratteristiche che dovrebbero fare di WOD il miglior simulatore di volo ambientato nelle seconda guerra mondiale. A tutto questo c'è da aggiungere la possibilità di scegliere in quale fronte schierarsi e quale veivolo pilotare fra i quattro a disposizione, oltre all'ironia con la quale sono introdotte le varie missioni... gli appassionati dei simulatori di volo dovrebbero seguire attentamente lo sviluppo di questo titolo, atteso per la primavera del prossimo anno. Ovviamente c'è la possibilità di giocarlo in rete.

Profitter

Uno shoot'em up, al quale sono stati aggiunti parecchi elementi strategici: oltre a dover viaggiare a velocità assurde attraverso numerosi paesaggi, sparando agli alieni che cercano di invadere il pianeta, dovete infatti badare alla gestione del pianeta Terra, cercando di gestire intelligentemente le risorse, investendo dei fondi per la ricerca di nuove tecnologie e per la costruzione di armi e difese... a tutto questo poi aggiungete la presenza di parecchie razze aliene, ognuna con le sue caratteristiche, una trentina di missioni, senza contare quelle segrete, e il Dynamic Play Adjustment, che regola la difficoltà del gioco a seconda della vostra bravura, senza che voi settiate nessun parametro... è proprio il caso di dire che ogni partita sarà diversa.

Respect Inc.

In questo periodo, nel quale i videogiochi sono sotto il riflettore dei media, in modo ovviamente negativo, questo Respect Inc. non può che contribuire a tirar dietro le critiche dei benpensanti: voi siete un mafioso agli esordi della sua carriera, e dovrete pianificare una strategia per riuscire a diventare uno dei boss della malavita più temuti e rispettati, oltre che più ricchi. Per far questo dovrete cercare di ottenere il controllo di numerose attività, corrompere giudici e politici vari, ingaggiare sicari e fare altre cose tipiche dei malavitosi. Il tutto è comunque molto ironico, dal momento che lo stile grafico è molto simile a quello dei cartoon, e che la violenza non è esplicita, ma è simile a quella presente in cartoni animati come Tom & Jerry. Come quasi tutti i giochi visti all'E3 la grafica sarà completamente in 3D, e come potete vedere dalle foto sarà anche molto bella. Atteso per la primavera.

Sentinel Returns

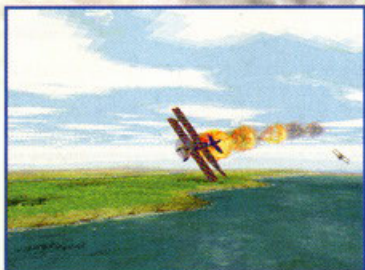
È lui, il mito per il C64, il capolavoro indiscusso di Geoff Crammond, probabilmente il gioco più longevo della storia (10000 livelli non sono poi pochi), e finalmente approda anche per il PC. Pochi di voi lo conosceranno, quindi ve lo descrivo brevemente: siete un sintoide, una specie di robot che non si può muovere in alcun modo, ma può solo usare la sua energia per creare delle copie di se stesso e poi usarne altra per trasferircisi dentro, e continuare così sino a riuscire ad assorbire tutta l'energia di alcune sentinelle che stanno a guardia dei livelli.
Sembra complesso, ma dopo poca pratica riuscirete a entrare nello spirito del gioco e a divertirvi come dei pazzi. La grafica è stata ovviamente rifatta, e adesso potete divertirvi godendovi animazioni calcolate in tempo reale, effetti di luce ed effetti atmosferici, come per esempio la nebbia.
Unica pecca il fatto che siano presenti "solo" 500 livelli, 1/20 dell'originale.
Atteso con ansia per la primavera dell'anno 1998.

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Quest for Glory: Dragon Fire

Benvenuti a Silmaria, la capitale della nuova civiltà. Il vecchio Patrizio è appena morto, avvenimento che ha provocato sgomento in città, la lotta per diventare il nuovo leader è aperta. Sebbene voi siate il perfetto candidato per questo ruolo, per essere eletti dovrete dimostrarlo ai vostri concittadini cimentandovi in prove di forza contro altri agguerriti concorrenti. Purtroppo, creature di ogni tipo vi ostacoleranno in tutti i modi, trasformando delle semplici gare olimpiche in scontri all'ultimo sangue. Dovete, infatti, sapere che Silmaria è stata posseduta da un demone cattivo (caratteristica ricorrente dei nuovi videogame targati Sierra) e il vostro compito sarà quello di restituire la libertà ai poveri abitanti.
Quest for Glory è un gioco di ruolo in real time, con l'impostazione tipica degli action adventure, ricco di azione ed enigmi. Non solo azione, comunque, enigmi e puzzle di vario genere saranno all'ordine del giorno. L'engine tridimensionale promette di immergervi completamente nel mondo virtuale grazie all'utilizzo di scene renderizzate in alta risoluzione con inquadrature varie, da diverse prospettive, un po' come in Dark Earth e Alone in the Dark. Dragon Fire sarà disponibile a ottobre, solo e soltanto per Windows 95.

Police Quest: SWAT 2

Siete pronti a fronteggiare terroristi, psicotici e punk in un gioco di azione e strategia completamente in tempo reale? Se sì, dovete per forza aspettare l'uscita di SWAT 2 (prevista per ottobre), videogame che vi mette nei panni di un normale poliziotto dei sobborghi di Los Angeles. Come ufficiale degli SWAT (squadra speciale della polizia statunitense), comanderete unità speciali nel tentativo di debellare la criminalità organizzata. Se, invece, non volete dare la caccia ai terroristi, ma, al contrario, emularne le gesta, potrete farlo. Armati di granate, dinamite e lanciarazzi potrete combattere la vostra personale guerra contro le forze dell'ordine. Come comandante delle forze di polizia, dovrete assemblare il vostro team operando una selezione tra i centoventi agenti speciali a vostra disposizione, ognuno caratterizzato da abilità particolari. Dovrete anche scegliere i veicoli e le armi appropriate, simili in tutto e per tutto a quelle attualmente in dotazione al LAPD (Los Angeles Police Department). Le missioni sono trenta in totale, quindici dalla parte dei poliziotti e quindici dalla parte dei terroristi, più le ormai consuete modalità multiplayer. Superfluo dire che il motore grafico è completamente tridimensionale e tutti i personaggi saranno completamente renderizzati.

Red Baron II

Finalmente ci siamo, a settembre potremo giocare con uno dei giochi più attesi (almeno da parte mia) di tutto il 1997: Red Baron II, seguito del famosissimo simulatore di volo ambientato nel periodo della prima guerra mondiale. Il giocatore dovrà ripetere le gesta dei famosi assi arruolandosi in uno dei quattro eserciti disponibili: francese, inglese, americano o tedesco. L'obiettivo finale sarà, naturalmente, quello di portare a termine un certo numero di missioni per diventare il numero uno dei cieli. Queste ultime saranno di vario tipo: per esempio dovrete scortare dei convogli, distruggere dei ponti o, cosa più divertente, cimentarvi in duelli all'ultimo sangue, dove alla fine il vincitore sarà l'unico ancora in aria. Red Baron II si avvale delle ultime tecniche di programmazione, per offrirvi una qualità grafica eccezionale, unita a un'intelligenza artificiale di alto livello che dovrebbe garantirvi ore e ore di divertimento. Come già detto, dovrebbe uscire per la fine dell'estate, speriam...

Betrayal in Antara

Betrayal in Antara è l'attesissimo seguito di Betrayal at Krondor, gioco di ruolo pubblicato nel lontano 1993. L'impostazione di gioco rimane sostanzialmente la stessa, logicamente con tutte le migliorie tecniche del caso. Una visuale in prima persona unita a un mondo completamente in 3D immergono il giocatore in una realtà fantasy. In uscita in questi giorni.

Baseball Pro '98

Ormai è una tradizione, i giochi sportivi escono rinnovati ogni anno con un bel suffisso indicativo.
È anche il caso di Baseball Pro '98, riproposto in una nuova veste grafica e arricchito dalla presenza di Randy Johnson, pitcher dei Seattle Mariner. Anche se non ci troviamo di fronte, apparentemente, a uno dei migliori rappresentanti del genere, i notevoli miglioramenti soprattutto nell'intelligenza artificiale - che si avvarrà di nuove routine - fanno comunque ben sperare in questa simulazione sportiva.
Nei negozi in estate.

Lords of Magic

Come il suo predecessore, Lords of the Realms 2, Lords of Magic è un gioco di strategia che unisce l'eccitamento dell'azione in tempo reale e la profondità di gioco data dall'amministrazione delle varie risorse disponibili. Avanzando nel gioco, il protagonista sviluppa un impero comandando maghi, guerrieri e altre strane creature per esplorare e conquistare il magico mondo di Urak. In uscita a ottobre per Windows 95.

Sierra Pro Pilot

Pro Pilot è la risposta della Sierra alla Microsoft per quanto riguarda i simulatori di volo civili, da anni regno incontrastato di Flight Simulator.
Sviluppato congiuntamente alla SubLogic (recentemente acquistata dalla Sierra stessa), questo simulatore vi dà la possibilità di sedervi al posto di comando di aerei come il Cessna 172 Skyhawk, il Beechcraft King Air B200, il Beechcraft Bonanza, il Beechcraft B58 Baron e il Cessna Citation Jet. Inizierete frequentando un completo corso di volo, dove imparerete a seguire tutte le procedure necessarie, proprio come nella realtà.
Il motore grafico tridimensionale di ultima generazione è stato sviluppato dalla Dynamix e permette di volare nei cieli di ventinove aree metropolitane del Nord America, che comprendono più di 2500 aeroporti, ognuno con le proprie frequenze radio.
Ad agosto vedremo se tutte le promesse saranno mantenute.

Front Page Sports: Football Pro '98

Come il baseball, anche il football americano è pronto alla release '98. Visto che lo spazio è ristretto, vi illustrerò soltanto le differenze rispetto alle precedenti edizioni. Innanzitutto, è da segnalare l'introduzione del commento play-by-play registrato da Howard David della CBS. Le nuove inquadrature offriranno una visuale di gioco tipica delle televisioni americane e l'azione di gioco sarà ancora più simile alla realtà grazie anche alle nuove routine di intelligenza artificiale. Nuovi wizard guideranno l'utente attraverso la creazione di tattiche e campionati personalizzati; le foto e le statistiche saranno aggiornate alla stagione appena conclusa. I giocatori, completamente in 3D, saranno animati con tecniche di motion capture per offrire un livello di realismo senza precedenti. I pochi (almeno in Italia) fanatici di questo sport, potranno acquistarlo a ottobre.

Front Page Sports: Trophy Rivers

La serie sportiva della Sierra prosegue con un simulatore di pesca fluviale, che si promette di essere il più realistico mai realizzato (inseriranno una canna da pesca virtuale?). Grazie a Trophy Rivers, vi potrete cimentare in emozionanti (?!?) tornei su cinque tra i più affascinanti fiumi del Nord America.
Ecco la lista completa: il Miramichi nel New Brunswick, il White River in Arkansas, il Deschutes (futuro processore Intel) in Oregon, il Big Hole nel Montana e il Sol Duc nello stato di Washington. Il giocatore potrà scegliere quale delle tecniche preferisce, unitamente a oltre duecento tipi differenti di esche, alla ricerca di quindici pesci diversi. Incredibilmente evoluta sarà la modalità multiplayer, vero fulcro del gioco, che permetterà scontri diretti con avversari umani via Internet, LAN o modem. In uscita a ottobre per Windows 95.

Front Page Sports: Ski Racing

La serie sportiva si chiude con questo FPS: Ski Racing; finalmente lo sport più bello in assoluto approda sui nostri amati PC. A tutt'oggi, non esiste un solo titolo che ci permetta di emulare le gesta dei vari Tomba, Ghedina, Alphand & C.; finalmente alla Sierra hanno pensato di colmare questa lacuna. Le cinque specialità dello sci alpino (Slalom Speciale, Slalom Gigante, SuperG, Discesa Libera e Combinata) saranno le gare nelle quali dovremo competere. Tutto quanto sarà in 3D, scenari pieni di gobbe, alberi, rocce e folla ci daranno l'impressione di sfrecciare a tutta velocità sulla neve, grazie anche al supporto per 3Dfx e Rendition Verité. Se poi non dovessimo essere soddisfatti, sappiate che si correrà su dei veri tracciati da gara di sei tra le più rinomate località sciistiche del Nord America comprendenti Whistler Mountain, Vail, Park City e Aspen; la fedeltà delle piste è assicurata. Si potranno affrontare gare singole o una stagione completa, da soli contro il computer o in rete contro avversari umani. Sarà poi possibile scegliere il proprio equipaggiamento tecnico, dagli sci, agli scarponi, agli occhiali protettivi. Da sottolineare la presenza di filmati pieni di consigli tecnici per chi ne avesse bisogno; o volesse soltanto ammirare la splendida Picabo Street.

King's Quest: Mask of Eternity

La famosissima saga curata da Roberta Williams è giunta ormai all'ottavo episodio che, per l'occasione si chiama Mask of Eternity. L'impostazione di gioco cambia totalmente, non ci troviamo più di fronte a un'avventura grafica, ma a un action-adventure giocabile, sia in prima, sia in terza persona. Bisognerà districarsi attraverso sette differenti livelli popolati da oltre settanta personaggi, alcuni buoni, la maggior parte cattivi. Il protagonista è Connor e la terra occupata da elfi, zombie e numerose creature fantasy, prende il nome di Daventry. L'engine 3D (Three Space 3D) è stato completamente sviluppato dalla Sierra e promette un coinvolgimento senza precedenti. Potremo giocarci a novembre (ritardi esclusi).

Earthsiege 3: Future Wars

Gli appassionati di combattimenti tra mech staranno attendendo con impazienza l'uscita di questo titolo, principale antagonista della serie di Mechwarrior, pubblicata dalla Activision. Sebbene la trama riprenda ciò che è accaduto nei due precedenti titoli, Earthsiege 3: Future Wars è un videogame del tutto nuovo, a cominciare dal motore tridimensionale che permetterà combattimenti sia in spazi aperti, che in strutture chiuse come palazzi e caverne. Maggiori dettagli saranno disponibili al momento della sua uscita, prevista per il mese di novembre 1997.

Demon Isle

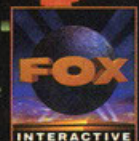
Sviluppato dai Cat Daddy Games, Demon Isle è un gioco che combina ambientazione fantasy tipica dei giochi di ruolo e azione in tempo reale. Il protagonista dovrà esplorare una terra popolata da creature demoniache; inutile dire che il suo compito sarà quello di sterminarle per arrivare allo scontro finale con Demon Zorax e restituire la libertà all'Isola del Demonio. Demon Isle è mosso da un rivoluzionario motore 3D sviluppato dagli stessi programmatori, in grado di generare territori assolutamente dettagliati, tali da offrire un'azione continua e frenetica, totalmente in 3D. Particolare apprezzabile il supporto per Direct3D e schede accelerate; uscita prevista per settembre.

Outpost 2: Divided Destiny

Tempo di seguiti in casa Sierra. Divided Destiny è uno strategico in tempo reale, con un'ambientazione fantascientifica. Il vostro compito sarà quello di colonizzare il pianeta Nuova Terra, creato dopo la distruzione del nostro amato mondo. Potrete scegliere se fare parte della colonia dei "buoni" (Eden) o dei "cattivi" (Plymouth). Le difficoltà maggiori saranno rappresentate dalle varie catastrofi che affliggeranno la vostra colonia, uragani, terremoti, vortici, piogge di meteoriti ed eruzioni vulcaniche saranno all'ordine del giorno e voi dovrete imparare a sopravvivere in qualunque situazione. Outpost 2 sarà nei negozi mentre leggerete queste righe.

SODA Off Road Racing

SODA (Short Course Off Road Drivers Association) Off Road Racing è una simulazione di gare tra tipici fuoristrada americani, sviluppata dalla Papyrus. Avrete a disposizione mezzi da 800 cavalli, a due o a quattro ruote motrici, e dune buggy da 150. In tutto ci saranno dodici circuiti che verranno attivati man mano che procederete nei vari campionati proposti, senza dimenticare il Track Designer. Non mi è dato sapere né il numero di visuali disponibili, né l'impostazione (arcade o simulazione realistica), né le caratteristiche tecniche, quindi vi rimando a ottobre per ulteriori delucidazioni.

WORK IN PROGRESS

Civilicraft & C

Lo zio Bill sta forse per realizzare
il più grande clone della storia videoludica? Leggete per saperne di più.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (PCGAME@CONTATTO.IT)

All'interno della redazione di PCGP io sono il più anziano (essendo nato nel 1966) e il più, ormai, disilluso e diffidente. Tutti i miei amici redattori (persone veramente incredibili) sanno che detesto il potere in tutte le sue forme, non mi piace la TV e temo il Grande Fratello. Bill Gates, indubbiamente, ha nelle sue mani un considerevole potere: è ricco, è americano e, tutto sommato, ha tutte le carte in regola per essere proprio lui quello in grado di generare il Grande Fratello. Nonostante tutto questo io proprio non riesco a odiarlo! Ogni volta che lo vedo, lo trovo gioviale, gradevole. Sarà per quella sua aria da ragazzo per bene venuto su a milk-shake e microchip, sarà perché è il papà del PC e a me suo figlio è molto simpatico; sarà, forse, perchè ha reso accessibile a tutti noi uno strumento di conoscenza come il computer moderno, e per questo lo perdono di averci guadagnato sopra uno sproposito di denaro (che comunque non potrà portare con sé in eterno). Insomma: lo zio Bill non è certo il mio eroe, ma diciamo che, in fondo, gli riconosco delle doti non comuni e il fatto di essere partito da zero. Ultimamente poi, non contento di possedere praticamente il monopolio dei sistemi operativi, si è gettato a capofitto nell'universo dei videogiochi; e qui entriamo in scena noi redattori per marcarlo stretto e dirvi tutto, ma proprio tutto, sulla bontà o meno dei giochi che Gates produce e vende. Diciamo la verità: gli ultimi giochi Microsoft non erano certo capolavori; Deadly Tide e Microsoft Soccer si sono rivelati piuttosto deludenti; Close Combat, invece, è stata un po' una sorpresa e ha piacevolmente stupito gli amanti dei wargame. Risultati alterni, dunque. Per ovviare a questa "altalenanza" di prestazioni la Microsoft ha pensato (ottima idea) di rivolgersi, quindi, a persone che i giochi li sanno fare davvero, e sono riusciti ad ottenere, con l'ausilio di molti argomenti verdi e fruscianti, la collaborazione degli Ensemble Studios, la cui guida spirituale è nientemeno che Bruce Shelley: sei anni alla Avalon Hill a creare giochi da tavolo, braccio destro di Sid Meyer e co-designer di Civilization; e scusate se è poco. Shelley, insieme al suo team, sta dunque sviluppando sotto l'ala protettrice della Microsoft un gioco, il cui titolo è Age of Empires, che promette di essere un incrocio tra Civilization, Warcraft2 e Command & Conquer (ecco spiegato il titolo dato a questo work in progress), cerchiamo di capire insieme di che cosa si tratta. Seguendo gli insegnamenti del grande Sid, Shelley ha conservato in Ages Of Empire l'impostazione storica: l'arco di tempo coperto dal gioco va dall'alba della civiltà fino all'anno mille. Il giocatore avrà il ruolo di "Spirito Guida" per un popolo che potrà essere scelto tra dodici diverse culture, gli egizi piuttosto che i greci o gli assiri, ognuna con le proprie forze e debolezze. Proprio come in Civilization il compito del giocatore sarà quello di guidare il proprio popolo nella costruzione di città, negli sviluppi tecnologici, nello sfruttamento delle risorse, nella costituzione di imponenti unità militari e, infine, nelle esplorazioni e nei rapporti commerciali con altre popolazioni; ma a differenza del gioco di Meier, qui sarà possibile costruire una sola città e non tutte le tecnologie saranno disponibili, bisognerà attentamente selezionare ciò che è adatto al popolo che abbiamo scelto di guidare. Ma la principale caratteristica di AOE è quella di essere in tempo reale. Avete capito bene, non ci sarà più il sistema a turni di Civilization, ma tutto avverrà in modo simile a C&C. Mentre voi fondate le basi della vostra civiltà, il nemico (reale o computerizzato) farà altrettanto in qualche altro luogo e inevitabilmente vi troverete presto o tardi a dovervi scontrare contro di lui per ottenere la supremazia della vostra razza. Diversamente dai giochi sullo stile di C&C o Warcraft2, qui le condizioni di vittoria potranno essere molteplici, non è detto che occorra prevalere sull'avversario in modo definitivo annullandolo completamente; la nostra supremazia potrebbe essere di carattere economico o commerciale, oppure potremmo essere più abili esploratori, o detenere il monopolio dello sfruttamento delle risorse. Fin qui potete, quindi, vedere come il gioco si presenti fin d'ora come un'interessante operazione di assemblaggio dei giochi più conosciuti e validi dell'ultima generazione nel campo degli strategici e dei cosiddetti "gestionali". Secondo le parole dello stesso Shelley, in Ages of Empires si è cercato di tener presente tutti i punti di forza dei tre giochi fin qui citati come

Due fazioni opposte si fronteggiano. Notate la varietà delle unità presenti: bighe, elefanti, arcieri, cavalleria e catapulte; tutti in attesa dei nostri ordini. Come dite? Mancano i Tesla Tank? Ragazzi, un po' di rispetto per la Storia!

Age of Empires

Luglio

Win95

Strategico

Microsoft

Microsoft

onquer

La cura per il dettaglio grafico delle unità è veramente sorprendente. Non so se dalla foto riuscirete ad apprezzare i particolari sugli scudi dei guerrieri e sulle corazze, ma vi assicuro che è tutto molto bello e soddisfacente da vedere.

La mappa dell'area di gioco, si discosta da quelle degli strategici più conosciuti per il fatto di essere rappresentata in una prospettiva isometrica.

La pregevolezza della grafica si può trovare non solo all'interno del gioco vero e proprio, ma anche negli elementi di contorno.

La nostra temutissima, e giustamente rispettata, armata esce dalle mura della città verso la conquista di altri territori da annettere al nostro impero.

fonte di ispirazione e di evitare i punti deboli che essi hanno rivelato. La principale debolezza degli strategici in tempo reale di maggior successo, sempre secondo Shelley, era l'inizio di ogni scenario dove il giocatore, dopo un certo numero di partite, era perfettamente al corrente di cosa costruire, di dove costruirlo e di come sviluppare le proprie forze. Questo portava il giocatore a compiere tutte le operazioni preliminari come una sorta di automatismo, dove il ragionamento non aveva più un'importanza rilevante (comincia a piacermi quest'uomo). In AOE si è cercato di rimediare a questo punto debole, inserendo un potente generatore random di scenari, in modo che le più disparate condi-

Gli assalti alle città nemiche, e le battaglie in generale, si rivelano molto cruente nel pieno stile dell'epoca.

zioni possibili si potranno verificare mettendo il giocatore in condizioni tali da dover intraprendere nuove strade a ogni partita, sviluppando una strategia basata di volta in volta sul commercio, piuttosto che sulla potenza militare in base alla posizione, al tipo di cultura e a molti altri fattori che interverranno a rendere ogni partita diversa dalla precedente. Tutto quello che è l'aspetto puramente visivo del gioco è stato realizzato in maniera semplicemente sorprendente: la grafica in alta risoluzione è nitida, pulita, e rende pienamente giustizia alla bellezza dei paesaggi, della vegetazione, delle costruzioni e degli edifici; un discorso a parte va fatto sulla realizzazione delle unità militari, dove gli uomini, i cavalieri, gli elefanti, tutti i personaggi sono stati modellati in 3D, con una precisione e una ricchezza di dettagli quasi maniacale e animati in seguito con l'ausilio del 3DStudio. La visualizzazione dell'area di gioco avviene tramite una prospettiva 2D isometrica dall'alto. Tale caratteristica è stata conservata anche nella realizzazione della mappa, particolare questo che conferisce quel tocco di raffinatezza che spesso fa la differenza tra un gioco mediocre e uno dove il minimo dettaglio, anche quello apparentemente senza importanza, è stato reso oggetto di cura e di attenzione. Il motore grafico flessibile dovrebbe, inoltre, consentire al gioco di girare decentemente anche su macchine equipaggiate con processori "umani". Per aumentare la longevità del prodotto, che comunque sembra essere già a buoni livelli di per sé, verrà inserito anche un editor di mappe personalizzate e di scenari generati a random, o preparati

ZOOM IN

SARÀ UN SUCCESSO SE...

✗ Riuscirà a combinare in modo convincente gli aspetti migliori di Warcraft2 e Civilization.

✗ Non risulterà un compromesso che potrebbe scontentare sia gli amanti della strategia che quelli della gestione.

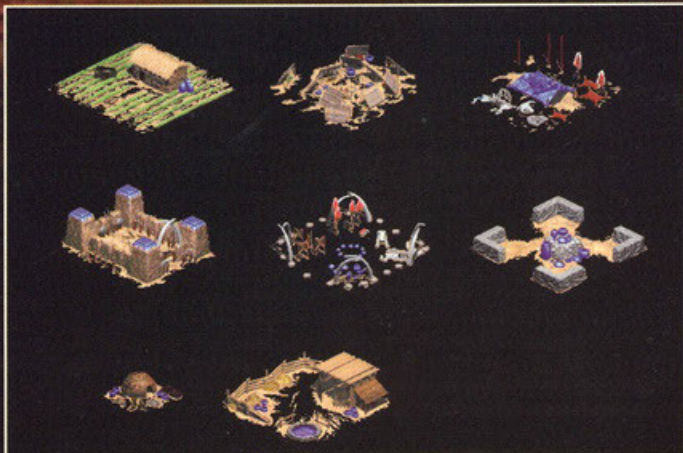
OPPURE SARÀ UN FLOP SE...

✗ L'interfaccia non consentirà di controllare efficacemente i molteplici aspetti del gioco.

✗ Non offrirà una giocabilità all'altezza della grafica e dei giochi dai quali prende spunto.

In questa schermata sono abbastanza ben visibili tutti i comandi per le impostazioni del gioco. Nella parte bassa si trovano i controlli per decidere l'era di partenza, la regolazione dell'intelligenza artificiale e molti altri parametri.

secondo i propri gusti personali. L'introduzione della modalità in tempo reale renderà le partite molto più veloci da giocare e terminare, a differenza di quello che avveniva in Civilization, quindi in AOE non si affronteranno più scenari che ci terranno occupati per giorni interi, ma battaglie che si risolveranno in un arco di tempo limitato più o meno alle due ore. Questo potrebbe essere un punto a sfavore per coloro che amano le immersioni profonde all'interno del gioco, a discapito magari di una giocabilità più immediata e, viceversa, potrebbe accontentare chi magari preferisce un'azione più veloce e frenetica. Il problema di questo gioco potrebbe essere proprio questo, e Shelley sembra esserne perfettamente a conoscenza quando afferma che Age of Empires, trovandosi praticamente a cavallo di due generi diversi e cercando di accontentare tutti, potrebbe non riuscire nel suo intento a causa degli inevitabili compromessi che si verranno a creare. Per minimizzare questa possibilità il Team di sviluppo degli Ensemble Studios si affiderà a una intensa fase di playtesting, dove cercheranno di capire se il gioco presenta dei punti deboli o poco convincenti ed eventualmente porvi rimedio prima del lancio definitivo, per tentare di soddisfare i gusti di tutti i giocatori, dai più esperti e consumati amanti dei gestionali, ai più accaniti appassionati dell'azione guerresca in tempo reale. Grande attenzione è stata rivolta anche a quello che riguarda le varie opzioni per il multiplayer: Age of Empires potrà essere giocato via modem, LAN o in Internet da otto giocatori, che potranno anche decidere in anticipo lo scenario e, soprattutto, le condizioni di vittoria che si dovranno raggiungere. Sarà possibile scontrarsi per il dominio territoriale, o semplicemente battersi con le proprie armate schierate sul campo di battaglia in un'azione convulsa, proprio come in Warcraft2 o C&C. Contrariamente, però, a quella che sembra essere una tendenza comune negli ultimi tempi, molta attenzione verrà impiegata affinché il gioco risulti eccellente sotto il profilo del single player. Shelley afferma che il multiplayer, ultimamente, è di gran moda, ma che non è ancora una modalità di gioco abbastanza diffusa da giustificare l'abbandono delle attenzioni nei confronti del giocatore singolo. E qui permettetemi di spendere due parole a sostegno della tesi di Bruce Shelley: in America, grazie a tutta una serie di vantaggi, navigare in Internet e giocare in multiplayer risulta essere infinitamente più soddisfacente che non in Italia, dove il modem non è ancora uno strumento così diffuso e dove, soprattutto, le tariffe telefoniche rendono impensabile un collegamento di due ore, per giocarsi una partita a qualsiasi cosa, a chiunque non abbia il portafoglio delle dimensioni di una mongolfiera. La qualità dei collegamenti, poi, non è spesso all'altezza della situazione e quindi ben venga il discorso di Shelley a proposito del giocatore singolo, almeno fino a quando la situazione non cambierà. Dicevamo, dunque, che la versione completa del gioco offrirà una vasta selezione di scenari per il gioco in singolo e un buon generatore casuale di scenari per portare all'infinito la longevità del prodotto. Per concludere, avvalendoci delle informazioni in nostro possesso e delle schermate di gioco che potete vedere qui intorno, possiamo affermare con sicurezza che tutto quanto era possibile è stato fatto, per rendere questo gioco qualcosa di veramente speciale. In un momento di apparente stasi creativa da parte delle software house, l'idea di accoppiare generi diversi, cercare le caratteristiche migliori e unirle in un solo prodotto, battere, insomma, nuove strade, sembra essere l'unica soluzione per uscire dalla sarabanda dei cloni che tutti sembrano proporre con orgoglio. AOR sembra il classico gioco che ha qualcosa per tutti; io, che non sono un amante viscerali dei giochi gestionali (a parte Sim Ant che il mai abbastanza apprezzato Stefano Gradi è riuscito a procurarmi) (mai abbastanza apprezzato per la sua abilità a Moto Racer... NdCarlo), sono rimasto assolutamente incantato dalla grafica delle unità e dai campi di battaglia; qualcuno potrebbe apprezzare il fatto che ci siano delle condizioni di vittoria multiple, qualcun'altro (che di mestiere fa il caporedattore) potrebbe rimanere scettico fino alla data di uscita e considerare solo a quel punto se il gioco ha mantenuto tutto quello che è stato promesso in precedenza (ah, la saggezza del nostro esperto "capo", così diversa dal mio "infantile" entusiasmo). Ricordate: tutti noi sappiamo che se in un campo di fiori può nascere un'ortica è anche vero che in pieno deserto può spuntare un fiore dai colori accesi.

Al momento non ci è dato di sapere con precisione che impiego avranno queste belle immagini nel contesto del gioco finito, ma sono comunque una testimonianza evidente della cura che è stata profusa in questo promettente titolo.

Gli edifici a nostra disposizione sono veramente molto numerosi e variano di era in era. Questi sono solo alcuni tra quelli inerenti all'età della pietra e, pur senza essere troppo simili a quelli di Warcraft2, lo ricordano molto da vicino.

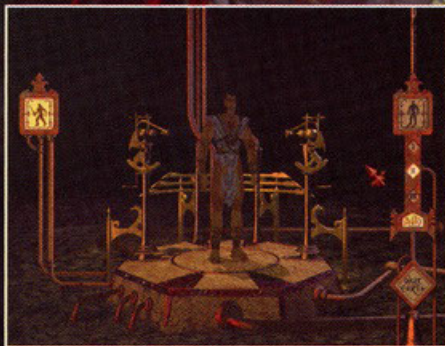
A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

Il giorno dopo...

Mai, mai scorderai... l'attimo, la terra che tremò. L'aria s'incendiò, e poi, silenzio!

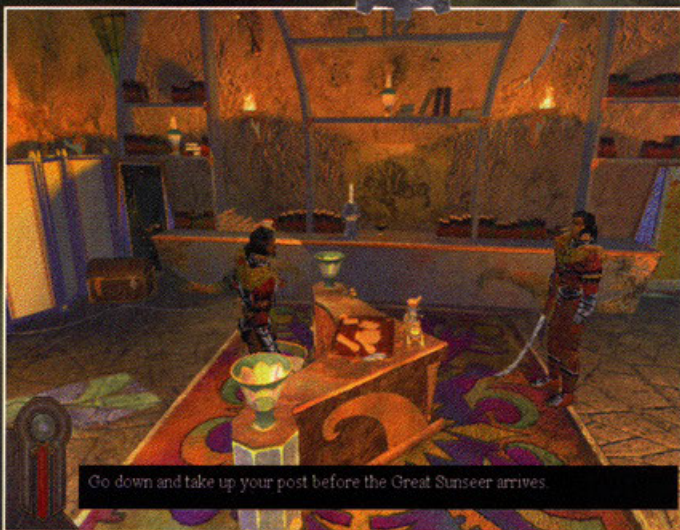
Per impratichirvi nei combattimenti, potrete (all'inizio del gioco), recarvi nella sala di addestramento e sfidare i simpatici guardiani del Fuoco presenti.

Sicuramente, molti di voi avranno riconosciuto, nelle parole dell'introduzione, le prime note della celeberrima sigla di "Ken il guerriero", uno dei più noti cartoni giapponesi in Italia (nonché uno degli spunti più abusati per aprire un articolo nel panorama editoriale videoludico italiano NdBDM).
Probabilmente però, vi starete anche chiedendo che cosa abbia a che fare il maestro della scuola di Hokuto (che, per quanti non lo sapessero, era il protagonista del succitato cartone, ambientato in un era post-atomica, dove violenza e arti marziali erano all'ordine del giorno) con il nuovo progetto della Kalisto: Dark Earth. Ebbene, ciò che accomuna questi due prodotti è l'ambientazione: infatti, anche Dark Earth si sviluppa su di una Terra futuristica, terribilmente devastata da una catastrofe di dimensioni epiche. Al posto della classica guerra atomica, però, alla Kalisto hanno pensato a un cataclisma ben peggiore: una pioggia di meteoriti sulla superficie terrestre, che è stata in grado di sterminare la maggior parte della razza umana e di ricoprire, quasi interamente, la superficie terrestre di tenebre perpetue. Il futuro che ci attende in Dark Earth (la vicenda è collocata cronologicamente trecento anni in avanti da oggi) non è, dunque, roseo e tecnologicamente avanzato, ma "sporco", decadente e ricco di insidie, come nella migliore tradizione dei film "post-nucleari" alla "Mad Max" (ricordate "Interceptor: il guerriero della strada" e "Mad Max: oltre la sfera del tuono", interpretati da un mitico Mel Gibson?).
Ovviamente, i pochi sopravvissuti non si sono persi d'animo e hanno intrapreso un lungo viaggio alla ricerca di luoghi dove il sole battesse ancora, costruendovi delle città chiamate Stallites, uniche roccaforti contro i pericoli delle tenebre perpetue. In queste città, gli uomini si

Non appena comincerete a giocare, verrete richiamati per il ritardo; nessuno vede ancora in voi il salvatore del mondo...

Da questa schermata potrete selezionare il tipo di combattimento che vi aspetterà nel gioco e il suo livello di difficoltà.

Comincia un'altra dura giornata di lavoro... Chissà cosa sta facendo quella dolce fanciulla sdraiata sul nostro letto...

Dark Earth

Data	Settembre '97
Formato	Windows 95
Genere	Avventura/Arcade
Software house	kalisto
Distributore	N.D.

La vostra prima, emozionante missione consisterà nel montare la guardia alla sala del consiglio. Ancora non sapete cosa questo significherà per voi...

Pur essendo fissi, gli ambienti sono davvero splendidi, realizzati perfettamente sotto ogni piccolo particolare.

sono riorganizzati e hanno ricominciato a costruire la civiltà, alimentati dal fervore per la religione del "dio Sole", in base a cui è strutturata la gerarchia di comando. Nel Stallite chiamato Sparta, si svolgono le vicende di Dark Earth, in cui il giocatore vestirà i panni di Arkham, un guardiano del Fuoco (cioè un elemento della "forza di polizia" della città) che non brilla di certo per la sua condotta. Perennemente in ritardo (anche se per ottimi motivi, come si evince dall'introduzione...), Arkham è un ottimo combattente, ma è malvisto dal capitano dei guardiani del Fuoco, certo ignaro che il suo ruolo nella salvezza di Sparta sarà tutt'altro che marginale.
Partendo da queste solide ed eccellenti basi, la trama di Dark Earth si svilupperà in maniera imprevedibile, tanto da cambiare addirittura l'aspetto del protagonista e, secondo quanto affermato dalla Kalisto, in maniera del tutto dipendente dalle scelte e dalle azioni del giocatore. Questa affermazione è, senza alcun dubbio, molto ambiziosa e, ovviamente, a questo stadio di sviluppo del gioco non è stato possibile confutarla, ma bisogna ammettere, a vantaggio di queste parole, che la prima impressione, giocando a Dark Earth (anche nella versione beta che abbiamo provato), è di libertà pressoché assoluta. Parlo di impressione perché sin dall'inizio certe azioni ci vengono comunque vietate (provate a uscire dalla vostra stanza in "pigiama" e vi prenderete una lavata di capo supplementare, che vi costringerà a cambiarvi), ma è comunque notevole il fatto che si possano in ogni caso eseguire, pagandone anche le pesanti conseguenze.
Avanti nel gioco, per esempio, vi sarà possibile persino uccidere il Sunseer (la massima autorità all'interno del Stallite di Sparta), per il semplice motivo che ne avete voglia, ma è sicuro che questo non vi aiuterà di certo a completare felicemente il gioco. Insomma, se avrete voglia di fare qualcosa di "inusuale", entro certi limiti, in Dark Earth avrete la libertà di farlo (provate a chiedervi l'utilità di ruttare in faccia ai vostri avversari durante un combattimento...) e quindi non si fa fatica a credere che il gioco implementerà un sistema, per cui le vostre azioni avranno un peso reale nello svolgersi degli eventi.
In effetti, il vostro compito in Dark Earth non sarà limitato alla semplice esplorazione delle locazioni, con conseguente eliminazione di chiunque si dimostri ostile, ma consisterà anche in una parte più "avventurosa", nel senso stretto del termine. Dovrete, quindi, andare in cerca di oggetti (molto spesso residui di un passato dimenticato... il nostro presente!) e chiavi utili per proseguire la vostra missione, oppure risolvere determinati enigmi (che, da quanto ho potuto vedere, non sembravano particolarmente ostici), senza contare la necessità di parlare il più possibile con chiunque sia disposto a farlo, in modo da ottenere informazioni utili sul vostro compito, scegliendo persino l'atteggiamento con cui iniziare la conversazione. In pratica, la struttura di gioco di Dark

Tre modi per dire ciao

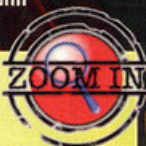
ZOOM IN

Diversamente da altri giochi di questo genere, dove è possibile, di solito, assumere la posizione normale e quella di combattimento, in Dark Earth avrete a disposizione un atteggiamento "extra" che si rivelerà sia piuttosto utile, sia alquanto dannoso, a seconda dell'uso che ne farete.

NORMALE: niente di più ovvio, questa è la posizione che utilizzerete normalmente per andare in giro e parlare con gli abitanti di Sparta. Se preferite, potrete comunque impugnare un'arma, ma alcuni personaggi si rifiuteranno di parlare con voi perché rappresenterete una minaccia.

ADIRATO: non è precisamente il termine giusto per definire questa modalità (gli altri sarebbero troppo volgari...), ma, in ogni caso, andare in giro in questo modo farà sì che Arkham insulti ogni persona con cui parla. I suoi effetti intimidatori sono ottimi, ma non lamentatevi se dovrete combattere qualche volta in più.

COMBATTIMENTO: come dice il nome stesso, assumerete questa posizione solo nel caso in cui dovrete combattere. A seconda del tasto e della direzione premuta, Arkham eseguirà una particolare mossa di combattimento, starà a voi scegliere la mossa giusta al momento giusto.

HELP

POTREBBE SFONDARE SE:
✗ Sarà ben bilanciato tra le parti di avventura e combattimento.
✗ Gli accessi al CD per il caricamento delle locazioni non saranno troppo fastidiosi.
✗ La grafica sarà curata sotto ogni aspetto.
✗ La trama si svilupperà in maniera interessante.

OPPURE AFFONDARE SE:
✗ La troppa libertà renderà le esplorazioni frustranti.
✗ I combattimenti occuperanno una parte troppo limitata del gioco.
✗ Gli enigmi saranno elementari e solo di contorno.
✗ La bella storia verrà sprecata con un'evoluzione troppo banale.

Earth è più vicina a un Alone in the Dark, piuttosto che a un Time Commando (o, più recentemente, Perfect Weapon), anche se non manca, almeno apparentemente, di elementi totalmente nuovi nel genere, quali, per esempio, una maggiore interazione con i personaggi gestiti dal computer e una libertà di azione decisamente più ampia e curata.
Quello che, invece, è rimasto pressoché invariato rispetto agli altri titoli dello stesso genere è il motore grafico: in maniera del tutto simile ad Alone in the Dark e compagnia, infatti, il mondo di Dark Earth è stato realizzato con un mix di schermate fisse, per gli ambienti, e di grafica poligonale "texturemappata", per i personaggi. La visuale di gioco rimarrà, dunque, sempre fissa con cambi di inquadratura (a volte fastidiosi, a volte utili) predeterminati, in genere quando entrerete in una nuova stanza o vi sposterete ai margini di quella in cui vi trovate, che varieranno la prospettiva in terza persona nel più classico dei modi.
Questo stile grafico ha sicuramente i suoi pro e contro (e tra questi ultimi vale la pena ricordare i frequenti accessi al CD), ma bisogna comunque ammettere che Dark Earth ne è la migliore interpretazione vista finora. La qualità e l'accuratezza dei fondali è incredibile, grazie a un sapiente uso di programmi quali 3Dstudio e Softimage, ma la vera nota di merito va alla realizzazione dei personaggi che utilizzano un numero di poligoni notevole, ricoperti da texture, in alta risoluzione, di elevata qualità e ricche di particolari. Il risultato è davvero degno di nota, merito soprattutto delle animazioni fluide e realistiche che compongono tutti i movimenti dei protagonisti, dalla semplice camminata, alle più complesse mosse di combattimento.
Al di là di qualche errore nella visualizzazione dei poligoni, che, plausibilmente, verrà eliminato nella versione finale, bisogna ammettere che l'effetto finale è brillante e che, nel complesso, riesce a rendere perfettamente l'atmosfera del futuro decadente propria della complessa trama del gioco.
Insomma, sembra proprio che la cosiddetta "scuola francese" (non dimenticate che Infogrames e Delphine, vere fondatrici del genere, vengono proprio dalla terra dei nostri cugini d'oltralpe) sia pronta per stupirci ancora una volta con una coinvolgente avventura in 3D. Il progetto che sta alla base di Dark Earth è sicuramente molto ambizioso e, come tale, ricco di potenzialità; staremo a vedere se le promesse saranno mantenute e se non verranno commessi errori grossolani che potrebbero compromettere la bellezza di un titolo dalle premesse simili.

Per ovviare ai noiosi problemi dei giochi in stile Ecstatica, in Dark Earth avrete a disposizione un comodo inventario, da cui potrete scegliere anche il vostro armamento.

Vostro padre sta parlando con il Sunseer, la massima autorità in città, e non sembra per niente tranquillo; indovinate un po' a chi passerà la patata bollente?

La creatura orrenda siete voi! Ma non vi voglio anticipare nulla su quanto vi è successo per diventare così.

Il male si è ormai diffuso nella città di Sparta, e questo sanguinoso massacro ne è una prova lampante.

Ecco come inizia il gioco: possiamo già vedere I nostri addetti ai lavori all'opera.

Come potete vedere, nell'angolo in alto a destra, si avrà la possibilità di comunicare direttamente con i nostri lavoratori, e non solo.

Non mancheranno schermate informative per ogni tipo di utilizzo senza, per questo, essere travolti da noiosi dati statistici.

A CURA DI DAVIDE "MASKA" MASCARETTI (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Comiche strategie edilizie ovviamente scorrette

Fondare nuovi quartieri, case e strade tranquille. Cose legittime per un magnate dell'edilizia in concorrenza. Humor e cattiveria nella gara di appalti più pazza del mondo...

Non c'è che dire, con certi generi di giochi è difficile manifestare disappunto. Come si può resistere alla tentazione d'improvvisarsi governatori di un mondo virtuale? Comandare popoli, erigere palazzi dove e quando si vuole, controllare l'economia di una città, una nazione o addirittura di decine di pianeti! Modificare il corso degli eventi in modo che tutto segua i nostri criteri di valutazione, senza che nessuno interferisca o obblighi a fare altro. Un mondo costituito da tanti elementi intrecciati tra loro attraverso complicati algoritmi matematici, freddi e inconsistenti, ma comunque influenzati dal proprio volere. Essere al centro di tutto, protagonisti onniscienti di un ambiente sì vincolato dal codice e dalle regole del gioco, ma comunque alla nostra mercé. Fino ad ora abbiamo potuto ammirare e giocare centinaia di prodotti strategici che, con il passare degli anni, e i conseguenti progressi tecnologici, hanno mostrato i notevoli traguardi raggiunti nella progettazione di un'intelligenza artificiale abbastanza avanzata da gestire complessi ambienti surreali che, con i loro abitanti, si muovono all'interno dei nostri monitor in maniera sempre più realistica. I vari programmatori di tutto il mondo, chi

Constructor

 1 settembre 97

 MS-DOS, W95

 Strategico

  HALIFAX

Il massimo del divertimento consisterà nel creare catastrofi urbane sabotando gli edifici avversari.

Una volta decisi a inviare uno dei nostri personaggi nelle proprietà avversarie, non ci resta che scegliere quali dei suoi talenti debba sfruttare.

Ecco Mr Fixit all'opera nel tentativo di allagare gli appartamenti avversari... come si può notare ci sta riuscendo.

più o meno affermato, ci hanno permesso di vestire i panni di sindaci, presidenti, uomini a capo di confederazioni interplanetarie o addirittura dei, immersi in spazi virtuali coinvolgenti e sempre più verosimili (grazie anche alle possibilità offerte dalle nuove tecniche grafiche e sonore). È comunque risaputa la necessità di una certa immedesimazione da parte del giocatore, tale da cancellare quel razionale distaccamento dal gioco che tende a far sembrare i giochi strategici, "lenti" e "melensi" (termini spesso usati dalle persone che non condividono la mia passione). Ciò non toglie che comunque i gusti siano gusti e per questo non voglio minimizzare i generi che prediligono i "riflessi alle riflessioni", sarebbe un grande errore, soprattutto da parte mia. C'è solo l'intenzione, in queste mie parole, di manifestare quella grande passione che ho sempre avuto per il gioco strategico. Comunque sia, è innegabile il fatto che il PC sia la macchina ideale per lo sviluppo di giochi strategici, come per le avventure e affini, e penso che proseguendo per questa strada si avranno i veri progressi nel prossimo futuro dei videogiochi per PC (non mi dispiacerebbe conoscere le opinioni di voi lettori in merito). Non a caso ho colto l'occasione per fare questo genere di discorso all'interno di queste pagine dedicate al WIP di un interessantissimo nuovo prodotto firmato System 3 (per chi non li conoscesse, basti pensare che questo team di sviluppo appassionò migliaia di videogiocatori con l'ormai storico The Last Ninja per C64, continuando tuttora a sfornare giochi di alta qualità, con alle spalle più di una decade di esperienza nel campo dell'intrattenimento elettronico). Il titolo "Constructor" lascia intendere quello che può essere il tema principale del gioco. E infatti non ci stupiamo del fatto che l'obbiettivo primario del gioco, una volta vestiti i panni di uno pseudo-imprenditore-edile-quasi-sindaco, consista nella creazione e sviluppo di una comunità di cittadini, il più prospera possibile. Fin qui niente di così eccezionale, ma siamo solo all'inizio. In Constructor il giocatore può inizialmente scegliere tra quattro differenti (quanto non precisati) scenari: Financial Conquest, World Domination, Ego Mania o Universal Utopia. Il gioco, gestito in tempo reale, avrà inizio da un piccolo appezzamento di terra, su cui poggia il proprio quartier generale, e un ristretto numero di lavoratori al nostro servizio. Questa piccola proprietà dovrà essere allargata, per poter dar luce a nuove strutture in grado

Un Intervista "costruttiva"

INTERVIEW

PCGP: Quale fu l'idea principale che ha portato alla creazione di Constructor?
S3: Il concept originale fu ideato nel 1989 e fu titolato "Blocktown". In un prossimo futuro sulla Terra, il giocatore doveva far fronte al problema dell'immigrazione di alieni in cerca di casa tra le strutture di una città terrestre. Un'invasione edilizia raggiungibile con ogni mezzo. Creare un sobborgo in cui guerre tra corporazioni possano avere luogo; Armi, sabotaggi, incendi dolosi, furti, crimine organizzato, polizia e frode; questa era l'idea alla base del progetto.
PCGP: Quanto tempo ha richiesto lo sviluppo del gioco?
S3: Approssimativamente tre anni.
PCGP: Avete trovato motivo d'ispirazione da giochi appartenenti al filone strategico di SimCity 2000?
S3: Constructor si discosta molto da quel genere, è piuttosto un nuovo tipo di gioco (sperem... ndMaska). Lo si potrebbe comparare con Sim City, ma anche con altri titoli come Syndicate, Warcraft, Civilisation 2 (il mio preferito), Risk, Monopoli, C&C e tanti altri.
PCGP: Cosa ci potete dire al riguardo dell'Intelligenza Artificiale? Pare essere di alto livello.
S3: Qualsiasi abitante della città possiede specifiche personalità e talenti, inoltre, l'AI dei nemici prende spunto da azioni compiute da giocatori umani durante numerosi network-test. Alcuni avversari saranno maggiormente aggressivi degli altri che utilizzeranno tecniche differenti ma sempre minacciose. Comunque abbiamo fatto il possibile per rendere l'AI il più verosimile.
PCGP: E l'engine grafico?
S3: Tutto ciò che riguarda la grafica è stato progettato in casa ed è stato sviluppato man mano che il gioco prendeva forma. La realizzazione si avvale dell'utilizzo di specializzati map-editor e gestori del piazzamento degli oggetti. Il gioco girerà in 640x480 di risoluzione e includerà centinaia di elementi.
PCGP: Chi ha progettato la strana idea degli Hippies, fantasmi e gli altri buffi personaggi del gioco?
S3: Phil Thornton, un individuo con molti problemi ed ex-hippie. Phil ha tra l'altro disegnato il gioco di Silly Putty per Amiga.
PCGP: Ad una prima occhiata il gioco sembra indirizzato ad un pubblico di amanti della strategia. Ci sono peculiarità apprezzabili anche da altri giocatori?
S3: Constructor è un vero gioco di strategia. Comunque la versione PlayStation, tutt'ora in via di realizzazione, avrà differenti caratteristiche strutturali più adattE al target di questa piattaforma.
PCGP: Quanto tempo impiegherà il giocatore per completare il gioco?
S3: La longevità è garantita da quattro scenari. La modalità facile potrebbe intrattenere per non più di tre ore, al contrario, il più impegnativo "utopia game" richiederà diversi giorni di gioco.
PCGP: Il mercato italiano è in rapida crescita: avete in mente qualche particolare strategia per il nostro paese?
S3: Noi speriamo che quello Europeo diventi uno stabile mercato di software e non nascondiamo un particolare eccitamento pensando all'idea di un'Europa unita e alle opportunità economiche da essa offerte.

Questa è una dimostrazione della gamma di gadget che potremo utilizzare per incrementare la qualità della vita dei nostri inquilini. Ma la console la voglio io!!!

Questa veduta aerea della città, se così si può chiamare, risulterà estremamente utile per la pianificazione della migliore strategia.

di offrire dimora e servizi ad altre persone. Queste diventeranno l'elemento fondamentale del proprio successo. Esse, infatti, se ben insediate, costituiranno la principale fonte di denaro e forza lavoro. Si avvia così un ciclo riproduttivo che sta alla base dello sviluppo della comunità: case che richiamano nuovi inquilini, i quali causano nuove nascite e quindi forza lavoro; maggiore è il numero di abitanti, più alti saranno gl'introiti dovuti alle tasse; soldi più forza lavoro, uguale nuove case, e così via...
Per ottenere il meglio dello sviluppo sarà comunque necessario garantire agli abitanti il miglior comfort possibile, in modo tale da favorire il livello di gradimento e il conseguente aumento delle nascite.
Si ha così a disposizione uno svariato numero di elementi utili all'incremento della qualità della vita. Man mano che questa sale, il giocatore potrà usufruire di nuovi mezzi per lo sviluppo e la sicurezza come, industrie, servizi, centrali di polizia e squadre di riparazione. Il tutto verrà mostrato attraverso una pratica visuale isometrica dell'ambiente di gioco.
Ho così spiegato molto (ripeto "molto") sinteticamente quella che è solo una parte delle caratteristiche offerte dal prodotto. Infatti il gioco prevede la rivalità con altre comunità che, come la nostra, tenteranno di espandersi anche nei territori altrui. E qui ragazzi viene il bello... Infatti saranno fino ad un massimo di quattro le "fazioni" che si contenderanno il predominio sulla città.
Entrano così in gioco degli elementi di "disturbo" (il termine è alquanto eufemistico) che consentiranno di infierire sullo sviluppo degli avversari (peculiarità fondamentale del concept di quel mostro sacro che di nome fa Populous). Si presenta così la possibilità di aggiungere alle fila di lavoratori, progettisti, riparatori e poliziotti della propria comunità, un vasto numero di personaggi ideati con lo scopo di danneggiare l'operato degli avversari.
Un esempio? I Gangster assunti per uccidere il personale nemico oppure l'Hippy sovversivo che, se mandato in una zona di competizione, organizzerà un rave-party coinvolgendo il personale nemico distraendolo dal proprio lavoro; oppure si recherà in una delle case avversarie non ancora abitate trasformandola nell'eccesso dello squallore; o addirittura potrebbe attirare l'attenzione di un suo simile, ma appartenente a un'altra fazione e probabilmente abusivo, mostrando le sue riserve di "strane" erbe e rendendolo facile bersaglio dei gangster. Yobs è il classico esempio del delinquente urbano, può minacciare qualsiasi inquilino e addirittura entrare nelle case per sconquassare l'arredamento e scolarsi tutta la birra nel frigorifero.
Non può mancare il classico ladro che potrà entrare nelle industrie avversarie e rubare le risorse, oppure penetrare negli alloggi e svuotarne l'interno e infine scippare i gangster delle proprie armi.
Mr Fixit è tra i più sadici, le sue abilità di tecnico gli consentono di sabotare gli impianti elettrici delle case avversarie (collegando il generatore di corrente alle maniglie di porte e finestre), per non parlare della sua propensione a rimuovere i rubinetti dell'impianto a gas (le conseguenze sono prevedibili...) o del piacere che prova nel trasformare gli appartamenti in acquari umani (poteri dell'idraulica...).
A questo punto è inutile dire che il gioco presenta caratteristiche di inaudita comicità, forse, mai vista a tali livelli in un videogioco. Potrei ancora parlarvi del Poltergeist o dello Psicopatico, come dello Zombie e di tanti altri, ma lo spazio è tiranno quindi vi lascio con il rimpianto di non poter approfondire ulteriormente l'articolo. Beh non posso fare altro che rimandarvi a una prossima recensione su queste pagine. Intanto non dormirò più per l'attesa...

ZOOM IN

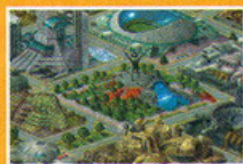
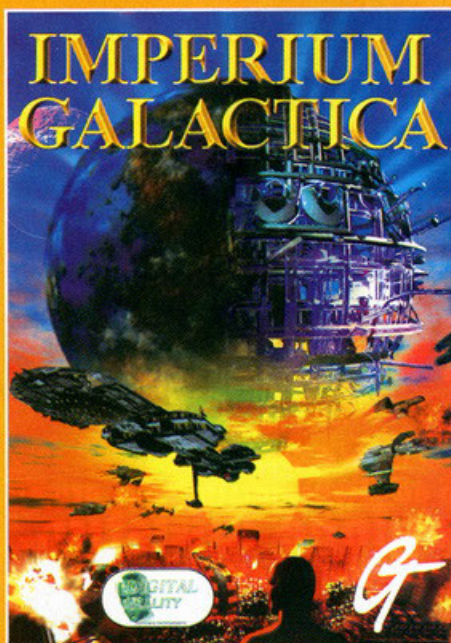
POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO PERCHÉ:
✗ Constructor ha i classici elementi dei migliori board games e qualcosa in più.
✗ La varietà dei personaggi e il loro comico modo di agire garantisce puro divertimento.
✗ Il concept è stato sviluppato con l'intenzione di offrire qualcosa di nuovo per il mercato videoludico.
✗ A detta della System 3 (team di sviluppo all'opera da più di 14 anni), Constructor è la cosa migliore che abbiano mai prodotto.

OPPURE UN FLOP PERCHÉ:
✗ Data la dichiarata predisposizione per il multiplayer, penalizzerebbe i giocatori che non avessero la possibilità di collegarsi in rete (ma io non ci credo...).
✗ Tanta bella grafica non è garanzia di giocabilità e longevità.
✗ Incombono su di noi Populous 3 e Sim City 3000.

Ogni inquilino potrà essere "spiato" per visionare così la sua "condizione" di vita.

Le zone meno privilegiate saranno facile bersaglio per i nostri ladri.

Tra le stelle e le bolle

dalla GTi 2 giochi da non perdere

DALLA GT INTERACTIVE ARRIVA IL GIOCO DI STRATEGIA/SIMULAZIONE DELLA PROSSIMA GENERAZIONE. CON LA SUA BILANCIATA COMBINAZIONE DI COSTRUZIONE DELL'IMPERO E AZIONE SPAZIALE IN TEMPO REALE, IMPERIUM GALACTICA SARÀ PROBABILMENTE IL GIOCO PIÙ RICHIESTO DELL'ANNO IN QUESTO GENERE MOLTO POPOLARE.

- COSTRUZIONE DETTAGLIATA DELL'IMPERO E GESTIONE DELLE COLONIE
- OLTRE 100 PIANETI DA CONTROLLARE
- PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE DI CENTINAIA DI NAVICELLE SPAZIALI, SATELLITI, VEICOLI ED EDIFICI
- METTI ALLA PROVA LE TUE DOTI DIPLOMATICHE CON 7 RAZZE ALIENE, OGNUNA DOTATA DI PROPRIE TECNOLOGIE, CULTURA E MOTIVAZIONI

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile
- MS-DOS

prezzo consigliato
L. 99.000

PUZZLE BOBBLE, IL GIOCO A ENIGMI PIÙ CARINO E DIVERTENTE È FINALMENTE DISPONIBILE SU PC! LE REGOLE SONO SEMPLICI: MIRA A SINISTRA E DESTRA E COLPISCI LE BOLLE. QUANDO TRE O PIÙ BOLLE DELLO STESSO COLORE SONO UNITE TRA LORO, ESPLODONO. MAGGIORE È IL NUMERO DI BOLLE CHE FAI ESPLODERE ALLO STESSO TEMPO, MAGGIORI SARANNO I PUNTI RICEVUTI. IL ROUND TERMINA QUANDO TUTTE LE BOLLE SARANNO SCOMPARSE.

- MODALITÀ UN GIOCATORE O SFIDA AL PUNTEGGIO RECORD
- PLAYOFF A DUE GIOCATORI SU UNO SCHERMO.
- INCREDIBILE AZIONE MULTIGIOCATORE IN COLLEGAMENTO MODEM, IPX O TCP/IP

REQUISITI DI SISTEMA

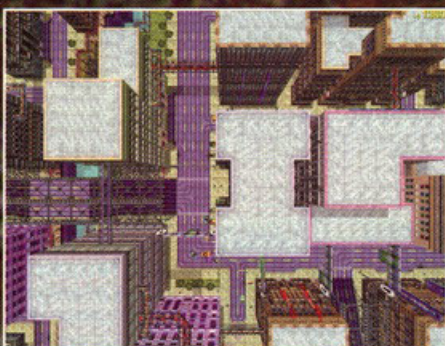
Minimi:
- Processore Pentium
- 16 MB di RAM
- CD-ROM
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows® 95

prezzo consigliato
L. 49.000

WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: HALIFAX
Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Notate un simpatico camion che sta per entrare in collisione con la vostra autovettura, girate con calma lo sterzo e inserite la prima marcia...

Osservate la città dall'alto, notate come è stata curata la grafica, proprio nei minimi dettagli, sembra di vedere una versione migliorata delle città di SIM City;

Se la vostra vista è acuta potrete vedere un simpatico ometto che si introduce in un veicolo non registrato a suo nome, molti lo chiamano ladro!

A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)

In questo mondo c

No, non mi sto in alcun modo riferendo alla finale di Coppa U.E.F.A., né tantomeno al Milan o ad alcune partite della ormai finita stagione calcistica. Anche se qualcuno potrebbe essere stato tratto in inganno...

Fare i cattivi sembra essere l'occupazione principale dei videogiocatori dell'ultimo periodo. Ne sono un esempio X-Wing vs. Tie Fighter, dove la maggior parte delle persone che conosco si impegna a fondo per sconfiggere i ribelli, Dungeon Keeper, dove lo scopo principale è sterminare gli avventurieri dei dungeon, Carmageddon, dove per guadagnare un bel gruzzoletto ci si deve esibire in spettacolari combo sulla schiena di poveri passanti. Se poi guardiamo al passato, ci accorgiamo che titoli appartenenti alla storia dei videogame hanno incitato alla violenza: Worms, il cui obiettivo era distruggere squadre di innocui vermicelli, Rayman, nel quale un buffo pupazzo biondo, senza braccia né gambe (ma con mani e piedi), andava in giro a prendere a pugni ogni simpatica creatura che incontrava. Mi stavo poi dimenticando del videogioco più violento (e per nulla originale) che sia mai stato pubblicato: Lemmings, e relativi seguiti (Oh No! More Lemmings, Lemmings 2 The Tribes e 3D Lemmings). Vi ricordate? Centinaia di piccoli roditori blu (con i capelli verdi) mandati allo sbaraglio in livelli insidiosi e pieni di pericoli. Lo scopo era sì quello di salvarne il maggior numero possibile, ma la realtà consisteva nel fatto che, immancabilmente, ogni missione giocata comportava la morte di qualche animaletto; e questo era fonte di gioia immensa. Il valore più alto di cattiveria, sadismo e spietatezza si raggiungeva quando, cliccando sul fungo raffigurante l'esplosione di una bomba atomica, si attivava un conto alla rovescia di cinque secondi che portava a uno splendido "Oh no!" e a uno spettacolo pirotecnico bicolore (blu e verde). Lemmings ha avuto tanto successo proprio per questo, la soglia di eccitazione e divertimento raggiungibile era elevatissima.

Potete quindi capire come sia l'animo del perfetto videogiocatore: spietato, sadico e cattivo quanto basta; meno male che in quest'ultimo periodo i programmatori pensano a noi.

A proposito di programmatori, sapete chi ha realizzato Lemmings? I DMA Design. E chi sta ultimando il titolo protagonista di queste pagine?

Dopo le vostre disavventure siete infine riusciti a rubare una macchina, ma la polizia vi ha scoperto, ora starà a voi sfuggirle, impiegando le vostre innate abilità di pilota!

Grand Theft Auto

Settembre 1997

MS-DOS/Windows 95

Azione

Siete arrivati nelle vicinanze di una cabina del telefono, potrete chimare quel vostro amico che trova sempre nuovi acquirenti per i vostri affari...

di ladri

Esatto, avete indovinato, i DMA Design; tornati tra noi dopo un imprecisato numero di lune, al cospetto di una nuova etichetta, non più la Psygnosis, ma la BMG (almeno per ciò che riguarda questo titolo).
Logico, quindi, aspettarsi qualcosa di terribilmente cattivo, che inciti alla violenza, che invogli la gente a uscire di casa, salire in automobile e dimezzare la popolazione, magari solo per il gusto di non restare incolonnati nel traffico (ricordate "Un giorno di ordinaria follia" con Michael Douglas?).
Penso che tutti voi abbiate compreso la vena ironica di queste righe appena scritte, se così non fosse, fermatevi, mettete la testa in lavatrice (per farvi un lavaggio del cervello...) e ricominciate a leggere dall'inizio. Solitamente non mi piace spiegare il senso delle cose che scrivo, preferisco che i miei interlocutori le interpretino liberamente. Questa volta, però, ho voluto mettere le mani avanti per difendermi da qualche lettore occasionale che potrebbe accusarmi di incitamento alla violenza. Infatti, sembra che attaccare Internet, i videogiochi, le discoteche e le nuove forme di divertimento nate con l'evoluzione della tecnologia e della conoscenza dell'uomo, sia diventato un ottimo argomento di discussione. Recentemente qualcuno ha cercato (e naturalmente non c'è riuscito) di colpevolizzare il divertimento elettronico (con questo intendo comprendere un po' tutto: sale giochi, Internet, fucili laser, videogiochi; se inizio a fare delle classificazioni non ne esco più); a parere di qualche persona, i sassi dal cavalcavia, i suicidi di massa, le aggressioni in sala giochi, sono tutti episodi causati dalla tremenda evoluzione della tecnologia informatica. Se si analizzano in profondità, questi discorsi hanno anche una base logica: se un mondo virtuale è talmente ben realizzato da sembrare quello vero, ci si potrebbe immedesimare a tal punto da non riuscire più a cogliere le differenze e quindi riversare nel mondo reale i comportamenti violenti. È anche vero però, che l'uomo è un animale intelligente, sa distinguere la realtà dalla finzione, è in grado di capire che quanto vede sullo schermo è artificiale, ha una coscienza, riesce a distinguere una persona viva da un mucchietto di pixel colorati. Cosa dovremmo dire, allora, dei film d'azione, dove l'eroe è sempre quello che uccide per ultimo? Poi, purtroppo, non siamo tutti uguali, qualche persona più debole, magari malata, esiste sempre, qualcuno che non è sufficientemente in grado di comprendere il valore della vita, può essere stimolata a compiere atti inconsulti guardando un film, navigando in Internet o giocando a un videogioco. Io sono convinto che questa sia solo una scusa, una persona non sana di mente, con gravi problemi psicologici, ha solo bisogno di un pretesto, magari inconsciamente, per avere un comportamento al di fuori della normalità (con comportamento normale intendo azioni che non danneggino la libertà altrui, non persone uguali, vestite allo stesso modo, che fanno le stesse cose); magari una risposta con tono sbagliato, un sorpasso non gradito, un'accusa infondata sono, per questi individui, causa scatenante di malesseri interni che portano a reazioni purtroppo conosciute.
Scusatemi se mi sono dilungato troppo in un discorso forse non adatto alla nostra rivista, ma ci tenevo a dire la mia riguardo a un argomento così importante, che, a mio parere, va affrontato a viso aperto, senza nessun timore riverenziale nei confronti di alcuno. Ho scelto queste pagine perché l'oggetto di questo servizio (come accennavo prima), farà molto discutere, anzi, in Inghilterra sta già diventando un caso. Mi sembra quindi il caso di descrivervi Grand Theft Auto, in modo che possiate anche voi farvi un'idea del tipo di gioco e poi trarne le dovute conclusioni.
Il protagonista, che poi voi impersonerete, è un tipo (o meglio, più tipi, visto che all'inizio potete scegliere il vostro alter ego virtuale) losco, con una faccia poco raccomandabile, squattrinato, ma con molti agganci all'interno della malavita. Il vostro compito sarà quello di riuscire a fare più punti possibili (che poi corrispondono al denaro guadagnato), portando a termine alcuni lavoretti commissionativi da individui un po' più loschi di voi. Ma come farete e, soprattutto, cosa dovrete fare per guadagnarvi il pane (e qualcos'altro, visti gli introiti medi)? Beh, è molto semplice, più difficile a dirsi che a farsi. Immaginate di abitare in una città degli Stati Uniti, quindi strade larghe a più corsie, traffico consistente ma ordinato, continuo suonare di sirene di polizia, vigili del fuoco e ambulanze, elevato numero di taxi sempre in movimento, ponti a più piani, vicoli poco raccomandabili, banchine portuali occupate da organizzazioni non proprio legali, stazioni di rifornimento con servizio di riverniciatura automatica, pedoni che camminano sul marciapiede e nessuna macchina ferma in divieto di sosta o in

Notate com'è stato creato il protagonista, le fasi di lavorazioni sono state buie e tempestose ma il lavoro è giunto quasi al termine, portate pazienza e vedrete!

Una visuale dall'alto mostra quanto il traffico cittadino sia intricato, ma da questa camera potrete trovare le vostre prede, seguirle e aspettare che lascino la macchina in un parcheggio per poi rubarla.

ZOOM IN

PERCHÉ POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Se la versione finale correggerà qualche piccolo bug presente nella beta.
- ✗ L'idea è certamente originale.
- ✗ Se verrà accolto con lo spirito giusto: cioè quello di essere un gioco "libero".

PERCHÉ POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO
- ✗ Potrebbe essere troppo ripetitivo.
- ✗ Sembra essere un po' dispersivo.
- ✗ Se non verrà accolto con lo spirito giusto.

Notate come i palazzi e le strade siano stati pensati, disegnati e infine realizzati, una prospettiva molto suggestiva e intrigante per un gioco molto simpatico e d'effetto

doppia fila. Ora pensate di trovarvi lì in mezzo e di dover raggiungere dei telefoni pubblici situati in un parchetto all'altro capo della città. Quale mezzo migliore di una bella utilitaria, non molto potente, ma in buone condizioni? Bene, saltateci dentro e dirigetevi ai telefoni per ricevere istruzioni, magari cercando di non commettere infrazioni al codice della strada, almeno per il momento, visto che la situazione è ancora tranquilla (la parola fondamentale che serve a descrivere questo gioco è "libero". Potete fare tutto quello che vi passa per la testa, e nel tutto, come sappiamo, sono comprese anche delle azioni discretamente scorrette!). All'inizio del primo livello, quello che ho potuto vedere e giocare, avrete a disposizione inizialmente quattro missioni da affrontare e completare in ordine sparso, secondo le vostre preferenze per poi cambiare città e iniziare una nuova attività. Nella prima, sentirete un tizio che dice di aver bisogno di due taxi gialli per una rapina e, se riuscirete a portargliene due in buone condizioni vi saprà ripagare adeguatamente. Non resta quindi che trovare il luogo dedito alla consegna (il porto a ovest), parcheggiare la vostra auto in un luogo sicuro e prendere un taxi. Non nel modo

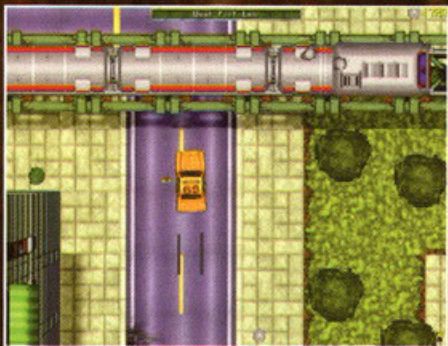
Ma che bel trenino, meno male che c'è il passaggio sotterraneo se no mi aspetterebbe una bellissima collisione.

Siete riusciti a rubare l'auto della polizia, bravi, in questo modo sarà difficile che vi scoprano e potrete andare a rivenderla senza problemi.

canonico, dovrete prendere un taxi nel vero senso della parola, quindi un bel pugno in faccia al conducente e via, seduto al suo posto, verso il porto. Non pensate però di cavarvela facilmente, non appena vi metterete al volante della vettura gialla, avrete subito delle macchine della polizia alle calcagna.
Sarebbero quindi utili delle armi e altri bonus per sfuggire alla cattura, i DMA sono buoni e hanno pensato anche a quello sistemando un discreto numero di casse in giro per la città che possono essere aperte passandoci sopra con la macchina o prendendole a pugni. Una volta dotati di pistole, fucili automatici o altri gingilli simili, sarete in grado di difendervi dai poliziotti e, per le missioni che lo richiedono, da altri malviventi di opposta fazione.
I posti di blocco si sprecano, gli inseguimenti pure, con tanto di tamponamenti e scontri frontali che rischiano di danneggiare irrimediabilmente il vostro mezzo. Giunge quindi il momento di cambiare auto, magari scegliendo una bella Viper. Così facendo commetterete un'altra infrazione, attirando a voi altre auto lampeggianti. Nel corso delle vostre fughe potrebbe anche capitarvi di

Con tutte queste esplosioni ho perso il senso dell'orientamento, ma appena mi riprendo sarà il caso di fuggire, sento la sirena della polizia alle mie spalle.

investire qualche passante, oppure qualche poliziotto in mezzo alla strada che cerca di fermarvi. L'effetto non è pesante come in Carmageddon: sentirete solo un piccolo "squeak" e vedrete il poveretto in una pozza di sangue, mentre vi verranno accreditati dei punti a seconda della situazione. Non pensate però che tutta questa violenza sia necessaria, vi viene data la massima libertà d'azione, starà a voi scegliere come comportarvi. Se volete lavorare nell'ombra, muovendovi a piedi o con la metropolitana (si, potete fare anche questo!) siete liberi di farlo; se volete scorrazzare per la città cambiando auto a ogni incrocio, investendo più pedoni possibile e devastando i posti di blocco, siete liberi di farlo.
Ultima nota riguardo ai veicoli utilizzabili: vetture di ogni marca e modello, camion, pick-up, autoambulanze e veicoli dei pompieri accorsi sul luogo degli incidenti per spegnere le fiamme inevitabilmente sprigionatesi.
La visuale della città è dall'alto, leggermente inclinata per dare un'idea di tridimensionalità, data anche dal fatto che tutto è costituito da poligoni. La grafica può essere a 8, a 16 o a 24 bit con risoluzioni che variano da 320x200 a 640x480. È poi offerto il supporto per le schede grafiche dotate di acceleratore tridimensionale 3Dfx; naturalmente la qualità non è nemmeno paragonabile alle altre versioni. Le musiche sono lette direttamente dal CD e cambiano a seconda della situazione e dell'auto che state usando. Penso che vi siate fatti un'idea di Grand Theft Auto, un titolo apparentemente divertente e giocabile che attirerà l'attenzione di persone al di fuori del mondo dei videogiochi anche per i motivi accennati prima. Sappiate che, dopo averci giocato, non sono salito in macchina per compiere una rapina e per investire dei poliziotti... e ricordate: LA VIOLENZA È SOLO UNA SFACCETTATURA DELLA LIBERTÀ E DELL'INTERATTIVITÀ DI UN VIDEOGIOCO...

Il traffico è quello che è, e gli incidenti possono capitare per la strada, cosa ci posso fare se ho trovato la patente nell'uovo di pasqua.

CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

▼ Endorfun

Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

CyberSpeed ▼

Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

▲ Flight of the Amazon Queen

Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi

Renegade ▲

Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government

The Raven Project ▲

Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità

I dati che verrranno forniti alla Edizioni Trademedia non verranno comunicati ad alcuno. Verranno utilizzati solo per l'invio del la rivista in abbonamento e verranno conservati in un database tenuto presso la Sede operativa della Edizioni Trademedia ai soli fini contabili e postali. Ogni eventuale ulteriore utilizzazione dei seguenti dati verrà comunicata anticipatamente; chi fornisce i dati ha il diritto di conoscere, cancellare, rettificare, aggiornare, integrare, opporsi al trattamento dei dati personali, nonché ogni altro diritto riconosciuto dall'articolo 13 della Legge n°675 del 1996.

Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire 115.000 (invece di Lire 163.900).

Inviatemi in omaggio il software Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ (barrare la lettera richiesta)

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Edizioni Trademedia, V.le Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Edizioni Trademedia Srl**

☐ vaglia postale intestato a: **Edizioni Trademedia Srl**

UN ANNO DI PC GAME PARADE + UN GIOCO A SCELTA = SOLO LIRE 115.000

Uhm....quando mi pizz
che qualcosa bolle in p

A CURA DI ALFREDO "HARVEY WALTERS" NARDONE (ALF@MAIL.VIVA.IT)

E stavolta sento un prurito più forte del solito, sono proprio curioso di vedere cosa propone la madre di Hexen.... molto curioso, pure troppo!

Il vostro personaggio, ha imparato a lanciare incantesimi, come potete vedere dei pugnali di fuoco si diramano dalle vostre mani, dietro a voi un tavolaccio di legno, dei mostri armati di ascia bipenne vi si parano davanti.

Ed eccoci di nuovo a noi, cari amici, siete dei curiosoni eh? Anch'io, e in attesa del gioco finito vi racconto quello che so, quelle notizie spizzicate a destra e a sinistra, ma prima di fare questo vorrei fare un piccolo punto sulla situazione, se non vi offendete.
Il mercato dei videogiochi non è mai stato prodigo di giochi di questo tipo, stiamo parlando di rpg, a quanto la mia mente ricordi, non ci sono mai stati dei prodotti buoni, magari la grafica era curata ma il resto era carente, o viceversa.
Da relativamente poco tempo però, c'è stato un boom di buoni prodotti, tra i più recenti ricorderete senz'altro Daggerfall e Diablo, il primo carente nella parte grafica e il secondo nella parte adventure. Ma dovete sapere, e molti di voi sicuramente lo sanno, che il gioco di ruolo nasce dalla carta, vengono venduti dei manuali di regole per creare successivamente personaggi immaginari di ogni sorta, si spazia da giochi futuristici - tipo Cyberpunk - ad avventure medioevali, tipo Warhammer o il noto Dungeons & Dragons, ma questo mondo è sconfinato come la fantasia. Il mio soprannome di questa volta, purtroppo per gli altri, potrà capirlo solo chi ha giocato a "Il richiamo di Chtulhu", basta che si guardi il manuale (chi dovesse capirlo mi spedisca una E-Mail all'indirizzo accanto al nome, gli manderò la mia foto in omaggio). Come avete potuto vedere, entriamo in un mondo senza confini, evidentemente anche la Raven Software è rimasta affascinata dalla nebbiolina che aleggia su questi campi di battaglia, dove nani e cavalieri templari si sfidano in una lotta all'ultimo sangue.
Nelle vostre menti staranno riecheggiando nomi tipo Heretic o Hexen, giochi che accompagnano ormai il nome di questa casa di produzione (e

Siete su un ponte, sospeso sopra un fiume acido, alle vostre spalle un mostro gigantesco incalza col suo ansimare ... bisogna tirare fuori qualche idea.

Mageslayer

DATA: Fine 97

FORMATO: Windows95/Dos

GENERE: Role Play Game

SOFTWARE HOUSE:

Black Crypt? Mitico RPG in soggettiva per Amiga dove lo mettiamo? NdCarlo), ma nonostante stiano lavorando a Hexen2 trovano il tempo per... tarata ta ta... Mageslayer. La storia è tipicamente Fantasy: Lord Thane tiene in pugno tutti i territori che l'uomo conosce, mettendo a ferro e fuoco ogni villaggio, data la sua potenza, dovuta anche alle sue abilità magiche, non è possibile

Ma guardatevi un po'... belli come il sole, cosa potrà mai fermare il vostro cammino? Nulla, trovate i cinque manufatti e Lord Thane non avrà scampo.

zica il naso, vuol dire pentola....

Vedete questa brutta faccia? Immaginatevi in un buio cunicolo davanti a questo mostro, l'unica cosa che vi potrà aiutare è la vostra vecchia amica spada.

sconfiggerlo; sfortunatamente per lui, venite a conoscenza di un grande arcano... "dispersi per le terre emerse si trovano cinque manufatti che, se uniti, potranno sconfiggere Lord Thane e porre fine al suo crudele dominio", e da qui inizia il vostro cammino. Essendo un RPG, il vostro personaggio avrà delle caratteristiche e potrà, nel corso dell'avventura, migliorarsi e aumentare le sue capacità. I personaggi sono di quattro tipi: arci-demone, mage slayer, eartlord e inquisitore, ognuno con abilità uniche della sua classe, le caratteristiche comuni a tutti e quattro sono tre: Salute, forza e velocità. Il gioco, probabilmente, prevederà oltre 30 livelli differenti, nei quali potrete misurare le vostre capacità di combattimento, ma non vi preoccupate, non sarete soli e tristi, vi faranno compagnia nani, barbari, giganti, e quanto la vostra mente non vorrebbe mai immaginare. Dovete sapere, poi, che i programmatori non sono insensibili e vengono incontro anche a quei tanti ragazzi che hanno qualche amico... lo so, di amici non ce ne sono tanti, ma ne basta uno, unite poi il tutto con un modem o un cavo per collegare i due computer... e il multiplayer è fatto. Ma chi legge PCGP è pieno di amici... e allora si potrà cimentare appieno in questa modalità di gioco, pensate che il gioco supporta un sistema di otto giocatori in linea, resta anche la possibilità di scegliere se giocare l'uno contro l'altro (e in otto diventa una battaglia campale), oppure si può proseguire insieme verso la sconfitta di Thane. Tutto tace sul fronte Internet, ma spero che un sito, come per Diablo era stato battle.net, venga affiancato a questo titolo, che in caso contrario avrà una grave lacuna con la concorrenza. Il motore grafico dovrebbe assicurare un'alta velocità di gioco, e in questo gioco ce ne sarà molto bisogno... fate silenzio... non potrei dirvelo, ma spero che non mi senta nessuno, voi comunque non mettete in giro la voce, mi raccomando, ma sarà utilizzato delle routine di light-sourcing molto particolari, ombre dinamiche e molti altri effetti di gran gusto. Sul versante del sonoro resta un grosso punto di domanda, ma visti i presupposti non penso che sarà da meno, d'altronde, voi vi impegnereste, nella costruzione di una casa, per esempio, facendo le porte di marzapane? Non penso, come si dice dalle mie parti "hai fatto 30 e fai 31". Ma a parte la velocità di esecuzione, il sonoro e la grafica, quello che più attendo, di questo prodotto, è la sua giocabilità, Diablo, per esempio, era molto giocabile, e ancora adesso, magari di notte, non disdegno di passare qualche oretta a pestare arcivescovi e demoni. Bisognerà vedere se i programmatori sapranno ricreare l'atmosfera adatta. Dovete sapere che per un gioco di ruolo da tavolo, l'ambientazione è tutto, è necessaria e insostituibile, poiché serve ai giocatori per entrare nel loro personaggio e agire nel gioco come agirebbero loro stessi, poi è ovvio che trasportando il tutto sullo schermo del vostro PC, la cosa cambia, ma non così tanto, se riuscirete ad affezionarvi al vostro personaggio gioirete a ogni livello di esperienza che raggiungerete, quando potrete aumentare le sue caratteristiche e vi si strapperà il cuore se vi muore e dovrete ricominciare daccapo. Non mi resta che portare ad affilare la lama del mio spadone a due mani, lucidare la mia armatura, sellare il mio cavallo e pettinarmi (un eroe deve sapersi presentare), devo fare presto, la battaglia è vicina e non posso mancare.

Nelle lande desolate si possono trovare anche nemici dallo sguardo scuro, persone che non lasciano ombra sopra ai muri, che respirano fuoco.

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE:
✗ Una nuova stella nello scarno cielo degli RPG.
✗ Longevo, dati gli oltre 30 livelli.
✗ Apprezzabile, grazie al notevole motore grafico.

OPPURE:
✗ Potrebbe non reggere il confronto con il suoi fratelloni.
✗ La parte adventure potrebbe non essere di spessore.
✗ Potrebbe mancare o essere inadeguato un sito internet per il multiplayer.

Mia nonna mi dice sempre di non cacciarmi nei guai! Ops... vedo dei simpaticoni armati di tutto punto che mi invitano a giocare a ramino...

Penso che questa foto a manderò ai tuoi familiari, così che possano ammirare quanto è diventato bello il loro figliolo, ne saranno orgogliosi!

Un mostro crede che sia così facile avere il mio scalpo, gli sparo un getto di fuoco tra capo e collo, peccato che non potrà raccontarlo.

No, non è sadomaso, è soltanto che lo prendo a colpi di mattoncini di Lego.

Tara ta ta ta, ecco il vostro fiero carretto che si allontana dal castello pronto a calpestare anche i fiori, se necessario per arrivare al castello nemico. La guerra è guerra.

Ecco lo schizzo di uno dei vostri tanti mezzi, in questo caso appartiene all'era medioevale, notare le frange, i merletti, le bandiere e quel piccolissimo cannone che quasi non si vede...

È così... e allora io ti Lego!

A CURA DI ALFREDO "TAKKINO" NARDONE (ALF@MAIL.VIVA.IT)

Buongiorno, signori e signore, spero che la rivista fino a questo punto sia stata di vostro gradimento, (spero che non mettano quest'articolo nella seconda pagina) bene, e lo sarà anche per le pagine che seguono, posso anticiparvi che Debolezza sta bene, solo qualche raffreddore, il buon Tosca è sempre orso come al solito, e io sono sempre "alle cozze"; è una mia condizione di esistere ormai, le battutine che dico ogni tanto, non le dico per fare ridere, solo così, per sdrammatizzare, comunque, come diceva Giovanna d'Arco..."chi mi ama mi segua", non era lei forse che pronunciò queste parole, ma va bene lo stesso, il concetto c'è.

Avete mai giocato da piccoli al Lego? Penso di sì, in caso contrario sareste ridotti come me e il BDM, un'infanzia bruciata sullo Spectrum e sul Commodore, nonché sullo "086", uno dei primi PC, pensate che ci metteva un minuto a visualizzare la directory.

Se conoscete il Lego possiamo passare al secondo punto... avete giocato a Red Alert, Command&Conquer, Krush Kill 'n Destroy o un qualsiasi gioco di questo tipo? Ne basta uno, giusto per avere l'idea, penso che anche su questo punto ci siate un po' tutti, in caso contrario andate dal primo negoziante che vi capita e compratene uno.

Ok, ora arriviamo al punto terzo: prendete il Lego... prendete il genere sopracitato... mescolate con brio...et voilà! Signori, vi presento Tanktics.

Forse il mondo del videogioco sarà percosso da una scarica di umorismo e simpatia, forse sarò presidente del Nicaragua, chi può dirlo!

Quello che è sicuro, è che questo gioco sta venendo su bene; vediamo se le parole dei programmatori, le foto e tutto il resto saranno confermate dal prodotto finale.

Il gioco in questione non si discosta di certo da tutti quanti i titoli precedenti di questo genere, la storia è sempre quella: fai una base, caricati di armi, individua il nemico e cancellalo dalla faccia della terra, nonché dall'albo dei giornalisti.

La prima scelta che si deve fare è l'era, si deve decidere da quale periodo storico prendere le proprie legioni, sono disponibili quattro ere. L'età della pietra, il medioevo, il presente, con la guerra fredda, e il futuro.

Nell'età della pietra i carretti si muovono lentamente, ci mettono molto a caricare le armi, ma sono lenti e inesorabili, e nel caso in cui arrivassero vicino al maniero avversario, sarebbe un grave danno, dal momento che sono molto resistenti e con una media potenza di fuoco, bilanciata ovviamente da una gittata limitata delle armi.

Nel medioevo potrete ammirare innanzitutto il vostro bellissimo castello, le cata-

L'epoca moderna, con la guerra fredda, presenta molte innovazioni della tecnica, e dalla nebbia esce fuori questo bestione con tanto di radar e cannone ad energia oscillante tramite profusori ad antimateria (non è vero).

Tanktics

DATA	Fine '97
FORMATO	Win 95 /DOS
GENERE	Strategia
SOFTWARE HOUSE	
DISTRIBUTORE	BMG Interactive Entertainment

Questa è un immagine dio gioco, potete notare come Mulder e Shelly siano impegnati a dialogare con gli extraterrestri... ale!

Come potete vedere il vostro mezzo di controllo principale dipende strettamente dall'era in cui vi trovate. Indovinate a quale era appartiene lo pterodattilo...

Ufo e robot sono, ovviamente all'ordine del giorno nell'era futuristica, ma non pensate che siano in assoluto i mezzi più potenti!

pulte, i cavalli con relativi cavalieri e tanto altro: le truppe, come il resto delle armi sono di media potenza e non sarà semplice sconfiggervi, perché, come il nome può suggerire, avrete legioni con caratteristiche "medie", facili da gestire, l'ideale per i principianti.
Nell'epoca moderna ci si inoltra nella guerra fredda, avrete a disposizione delle armi non indifferenti, ma perlopiù saranno missili e contraerea, perché, come molti sanno, la guerra fredda non si combatte con le truppe d'assalto.
Ed eccoci arrivati al futuro, non serve che vi dica che le armi più allucinanti stanno qui... cosa può una catapulta contro un raggio d'energia termonucleare? Queste armi hanno anche una buona gittata, ma ovviamente sono molto deboli, altrimenti facevano bene a non farle nemmeno le altre ere.
Ma ora arriva il bello... voi dovete sapere che un carro armato, qualsiasi, può essere smontato in tre pezzi, e fin qui uno dice, tutto normale, molti di voi avranno già capito...esatto,

Il draghetto nemico sta facendo piazza pulita del vostro avamposto, ma vi sembra il caso di farvi trattare in questa maniera, un po' di brio, un po' di energia.

HELP

POTREBBE ESSERE...
✗ Apprezzato per l'humor.
✗ Divertente per le miloni di combinazioni possibili.
✗ Gradevole per la disponibilità di quattro ere differenti e "mixabili" tra loro.

OPPURE...
✗ Sempre il solito mattone.
✗ Schiacciato dalla concorrenza
✗ Non trovare consensi tra le fila dei "più vecchi". Sigh.

Nei ghiacci del tempo, fiera e maestosa come una cavalletta zoppa, si erge la vostra torretta, a guardia dei ferocissimi pinguini.

bravo, ... i carri armati possono essere montati con pezzi di differenti ere, pensate a un mezzo con ruote di pietra, torretta con nastri e merletti, unita a un cannone fotonico, resistente e micidiale.
Giocando in multiplayer potrete anche scegliere due ere differenti... ma non finisce qui, visto che il gioco supporta fino a quattro giocatori in linea, potrete anche fare la battaglia delle ere, la bravura e la tecnica a confronto, pensate che smacco... battere il vostro amico gradasso, che ha preso il futuro, con l'età della pietra!
Nel gioco, l'atmosfera che regna sovrana è l'umorismo, pensate che i soldi, a quanto ho capito (ma su questo punto posso sbagliarmi), si fanno raccogliendo, con un magnete, delle simpatiche pecorelle; non so, però, se questo vale solo per un era specifica o per tutte e non so neanche se è il solo vostro mezzo di sostentamento.
La simpatia dell'ambiente traspare da ogni cosa, e la grafica aiuta molto tutta questa atmosfera. Pensate che il territorio è costruito da poligoni inseriti in una grafica in SVGA di tutto rispetto, i colori sono freschi e come potrei dire... pastello.
Come al solito il sonoro prevede tutte le varie vocine del caso, scoppi di bombe e una simpatica musichina che canticchierete la prima ora di lezione, dopo una notte di fuoco passata con la vostra ragazza, a giocare in rete a Tanktics, e non sto parlando della rete del materasso!
Il gioco si prospetta molto fluido e veloce, sempre che i programmatori non dicano falsità, e anche con il vostro computer, azionato da carrucole e puleggie, dovrebbe "girare" (o "rullare" come C.B. e KDM insegnano) molto bene; staremo a vedere, anche perché, voi stessi potete vedere dalle foto, il gioco sembra seriamente interessante.
Certo, magari non sarà il gioco a cui starete attaccati per due anni, ma in fondo quale gioco lo è? Io che sono un amante del genere, non gioco mai più di un mese allo stesso: il bello sta nello scoprire le armi nuove e il loro utilizzo strategico, confrontarsi in battaglie mozzafiato con gli amici e prenderli in giro se perdono.
Vi aspetto al prossimo numero, più numerosi che mai, e... non vi abbronzate troppo sulla spiaggia mi raccomando.

Aspettando l'inizio del pr

A CURA DI ANDREA "MULDER" ROMANAZZI (MULDER_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

Passeremo un'estate all'insegna del nuovo prodotto dell'Ubi Soft? Gli appassionati calciofili seguiranno tutte le amichevoli delle loro squadre o giocheranno

solo a World Football?

Per cercare di avere una risposta a queste, inquietanti, domande non vi resta che proseguire nella lettura...

Eh sì, cari amici del pallone... purtroppo anche quest'anno il campionato se n'è andato e la mia Inter non ha vinto ancora nulla!!! Vabbeh, lasciamo perdere certi discorsi da Bar dello Sport e pensiamo piuttosto a quello che un appassionato del pallone può fare d'estate.
Solitamente al termine di una stagione ci si immerge, completamente, nel calciomercato, per passare di conseguenza alla preparazione estiva dei propri beniamini (con le varie notizie dai ritiri...), per finire a guardare in televisione le prime amichevoli (buone solo per illudere il povero tifoso!!!)... è proprio così che viene trascorsa l'estate dalla maggior parte dei tifosi.
Quest'anno, però, la Ubi Soft ha pensato bene di far uscire il suo prodotto: World Football, proprio durante la pausa estiva, cosicché tutti possano rigiocarsi il campionato appena trascorso o cimentarsi in quello futuro, rieditando la propria squadra con i campioni in arrivo o con quelli tanto sognati...
Il primo appunto fondamentale, che farà sicuramente storcere il naso a molti, è che si tratta di una simulazione calcistica realizzata in 2D; sì, lo so che vi starete già facendo parecchi pregiudizi, del resto, me li ero fatti anch'io all'inizio ed è proprio per questo che vorrei rilevare l'importanza del fattore giocabilità in un prodotto come questo. Quante volte vi sarete lamentati perché attratti dalla veste grafica ottimamente realizzata, trovandovi poi delusi da una pessima giocabilità?
Sicuramente troppe, bene, in questo caso vi troverete di fronte a un prodotto con una buona grafica e un'ottima giocabilità!
Visto che la veste grafica rappresenta, per così dire, il tallone d'Achille di questo gioco non mi resta che entrare un minimo nei dettagli... la tecnica con cui sono stati realizzati gli omini è chiamata rotoscoping e permette la realizzazione di sprite (avete capito bene, sto parlando proprio di sprite che comunque sono dotati di animazioni accattivanti che mostreranno al dettaglio dribbling, colpi di testa, rovesciate, colpi al volo e via dicendo) e quindi, come avrete capito, l'Ubi Soft nell'era della grafica 3D, del motion capture dei vari Fifa, Actua, ecc. ha sicuramente compiuto un passo indietro. Sono sicuro che, anche se molti di voi ricorderanno, a riguardo, giochi storici come International Soccer ed Emlyn Hughes International Soccer, la politica della suddetta software house sembrerebbe sicuramente controproducente ma, come il più delle volte accade,

Ecco la schermata di selezione della vostra coppa preferita; ce n'è per tutti i gusti, si va dai trofei continentali a quelli intercontinentali e sudamericani.

Inter Milan		FC Barcelona
60 %	Ball Possession	40 %
0	Shots	1
0	Corners	0
0	Fouls	0
0	Yellow Cards	0
0	Red Cards	0
0	Offsides	0
0	SCORE	0

Dominio dei nerazzurri alla fine del primo tempo, lo dice il tabellino riassuntivo, ma per il goal non so se dovrò aspettare il secondo tempo o l'anno prossimo.

Un groviglio di uomini... sembrerebbe una tattica per non far capire all'avversario qual è l'uomo col pallone, invece così non è, anzi sono io quello che non capisce se ha la palla o no!

World Football

 Estate 1997

 Windows95

 Calcio

 Ubi Soft

...rossimo campionato...

Tutto è pronto... l'attaccante ha posizionato il pallone sul dischetto del rigore, l'atmosfera si fa tesa, riuscirà il supercannoniere a trasformare il penalty? Certo che... boh!?!

Anche in quest'occasione il portiere Victor Baia ha dimostrato di avere nelle sue caratteristiche migliori, l'uscita tempestiva sui piedi dell'attaccante.

sarà il tempo a darle o no la ragione. È anche doveroso aggiungere, prima di addentrarci nei particolari, che l'utente (voi, naturalmente!!!) avrà la possibilità di scegliere tra la bellezza di 350 squadre (nazionali e team) con più di 6000 atleti reali!
La schermata di selezione che da inizio al gioco vi permetterà di scegliere se cimentarvi in un amichevole, in un campionato, in un allenamento, in un torneo o, infine, in una coppa; mentre, per quanto riguarda le opzioni del gioco, potrete scegliere il livello di difficoltà (che varierà da uno a tre), il tempo (metereologicamente parlando!), la durata del match, il tipo di decisioni arbitrali (intese come la possibilità di abolire fuorigioco e falli), la regolazione del sonoro (effetti speciali, radiocronaca), la scelta dei tasti e infine World Football vi darà la possibilità di poter giocare via modem e di scegliere se praticare o no il calcetto.
Ora che vi ho fatto un quadro generale della situazione, desidererei sottolineare altre due importanti peculiarità ossia la presenza di una vasta gamma di scelta per quanto concerne le coppe: infatti, potrete decidere se avventurarvi o meno alla conquista della Champion's League, della Coppa Coppe, della Uefa, della Coppa America, della Fa Cup, della Coppa del Pacifico (qualcuno saprebbe così bravo da spiegarmi cos'è?) e della Coppa Ubi (manca solo la famosa Coppa del Nonno NdCarlo).
La seconda fondamentale caratteristica viene, invece, dalla possibilità di disputare l'Ubi League; lo so che vi starete chiedendo che cos'è... Ebbene, si tratta di una sorta di world league tra team: una volta selezionata la vostra squadra del cuore (la mia è l'Inter per chi non l'avesse ancora capito!!!) parteciperete a un mega campionato con squadre selezionate (in modo random) provenienti da ogni angolino del mondo, affascinante no?
Bene ora penso realmente di avervi fatto venire l'acquolina in bocca e un po' di trepidazione per l'uscita abbastanza prossima di questo titolo, c'è da dire, però, che ho parlato in prevalenza di caratteristiche positive, di conseguenza vorrei anche sottolineare l'unico vero difetto, abbastanza evidente, che mi sembra di aver rilevato, ossia il rimbalzo della palla; mi spiego meglio, quando ho provato la versione beta, ho effettuato parecchie partite e ho notato in tutte (condizioni meteorologiche a parte) che la palla ha un rimbalzo legnoso, praticamente sembrerebbe di giocare a calcio con una palla da bowling, tanto per farvi un'idea.
Naturalmente, la versione che ho testato era una beta, la cosa più preoccupante è che, però, mi sembrava abbastanza definitiva, quindi se anche nella versione finale si dovesse riscontrare quest'inconveniente, il giudizio ne sarebbe fortemente condizionato. Per ora è tutto, anche perché, se dovessi continuare a descrivervi il gioco metterei in seria difficoltà chi dovrà fare la recensione e non sia mai una cosa del genere... anche perché potrebbe capitare a me ed a quel punto cosa vi dovrei dire? Ciò che ho già descritto e spiegato? Meglio di no!!!

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE:
- ✗ Un ritorno, vincente, al passato (per quanto riguarda l'utilizzazione della grafica in 2D, nell'era della tridimensionalità).
- ✗ L'inizio di una tendenza a riscoprire sprite e 2D.
- ✗ Un nuovo standard da seguire per le future realizzazioni, perché un gioco per essere tale deve essere soprattutto giocabile.

OPPURE:
- ✗ Un titolo anonimo come molti altri.
- ✗ Un fallimentare ritorno al... passato.
- ✗ Un gioco carino ma con pochi consensi, un esperimento, quindi, da non ripetere più.

Ed è proprio con un grande dribbling ai danni del portiere che il buon Zamorano s'appresta a siglare la rete del vantaggio dell'Inter ai danni del Barcellona.

Questa è la schermata di selezione per scegliere la propria squadra, per esempio, io sono passato in Italia per poter così scegliere l'Inter.

Combattere o Scherzare, questo è il problema...

Che le stoviglie potessero essere utilizzate come armi improprie è noto sin dalla note dei tempi, ma da questo arrivare a usarle in un picchiaduro...

A CURA DI FABIO "ADO" FERRARIO (ADO@MAIL.VIVA.IT)

Ops...Forse ci ho messo troppa foga in questa mossa! Ehi ,un momento... ma le armi chimiche non sono vietate dalla convenzione di Ginevra??? In futuro dovrò stare attento, non vorrei che il mio avversario facesse ricorso ad Amnesty International...

Il mio diretto avversario deve aver perso la vista a causa della fame: deve avermi confuso con un arrosto perché sta cercando di infilzarmi con una forchetta... meglio darsi alla fuga e studiare una contromossa al più presto.

Che sia nato finalmente un videogioco per massaie annoiate e cuochi in pensione? No, no, state tranquilli, Fight 'N' Jokes non è niente di tutto questo. Si tratta di un valido picchiaduro prodotto dai Nasty Brothers che, oltre alle solite mosse e combo tipiche dei titoli che hanno fatto la storia di questo genere, (Super Street Fighter 2, Mortal Combat, X-Men e soci), mette a disposizione di ogni personaggio una serie di armi, tra le quali troviamo, appunto, forchette, padelle, pentole eccetera.
A questo punto mi sembra d'obbligo andare ad analizzare le caratteristiche di questo gioco, in modo da soddisfare la vostra giustificata curiosità; sarà possibile scegliere tra ben dieci curiosi personaggi (più quattro nascosti che salteranno fuori dal nulla solo dopo l'utilizzo della solita gabola), interamente disegnati a mano e animati da più di 300 frame l'uno, che daranno vita a una serie di scontri all'ultimo sangue che avverranno in altrettanti scenari ottenuti utilizzando i soliti fondali animati, privi però, almeno in questa versione, dello scrolling verticale, che ormai sta diventando uno standard nei giochi del genere (vedi X-men). Questo mi da l'occasione per aprire una parentesi riguardo alla grafica di F'N'J che, a mio modo di vedere, è un pochino antiquata, ma comunque tutt'altro che brutta. Il periodo che stiamo attraversando vede la quasi totalità delle software house impegnate nel produrre titoli che siano in grado di sfruttare le enormi potenzialità delle schede 3D. In questo caso, però, ci troviamo di fronte a un prodotto che, pur avendo grosse potenzialità, difficilmente avrà un enorme successo, proprio a causa delle sue carenza a livello grafico. A ogni modo, penso che questo sia un discorso che lascia il tempo che trova, in quanto è un po' presto per giudicare... forse sarebbe meglio aspettare la versione finale prima di pronunciare l'ultima parola.
Ma torniamo al gioco vero e proprio. Ognuno dei personaggi avrà differenti caratteristiche tecniche e sarà dotato di una vasta serie di mosse combinate che, se usate in sequenza, faranno aumentare un bonus dalla curiosa forma di termometro, il quale vi permetterà, una volta giunto alla temperatura ottimale, di usare la classica mossa speciale (presente oramai in qualunque picchiaduro) dagli effetti decisamente devastanti.
F'N'J potrà essere giocato in otto modalità differenti - arcade, team, time attack, versus, survival, katunz mode (?) e training mode (quest'ultimo molto utile per familiarizzare con le mosse dei vari personaggi) – garantendo una buona giocabilità .
Sarà, inoltre, possibile variare il refresh e il frame rate in relazione al tipo di macchina che si possiede, il che permetterà di giocarlo anche su PC non molto veloci.
Molto completo è il menu delle opzioni di gioco che consente la modifica di numerosi aspetti del gioco quali livello di difficoltà, durata degli incontri, modalità di gioco, periferiche di controllo e così via. Saranno supportate tutte le più note schede sonore (Sound Blaster, Gravis, Ensoniq...), che suoneranno una vasta serie di effetti sonori e ben trenta tracce audio digitalizzate appositamente realizzate. Come potrete ben capire, questo la dice lunga su Fight 'N' Jokes, che oserei definire, in ultima analisi, un titolo curioso e piuttosto "atipico" in quanto, forte del suo tono scanzonato e anche un pochino comico, potrebbe allontanarsi da quello che è lo standard dei picchiaduro, risultando decisamente originale e divertente. Comunque staremo a vedere su uno dei prossimi numeri di PC Game come andrà a finire...

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE
- ✗ Decisamente comico.
- ✗ Stranamente non violento nei confronti dei suoi simili.

OPPURE
- ✗ Graficamente troppo "primitivo".
- ✗ Un altro beat'em up che non aggiungerà niente al panorama attuale...

Fight 'N' Jokes

Settembre 97

DOS e Windows 95

Picchiaduro

EVENT

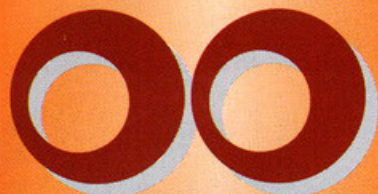
HALIFAX

RECENSIONI

TEST

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

OPINIONE

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

OPINIONE

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In

ZOOM IN

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

ALTERNATIVA

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

HELP

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview

INTERVIEW

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

SPECS

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

A CURA DI ANDREA GIOLITO (ANAKIN@BBS.INFOSQUARE.IT)

Diciamoci la verità: quello che ogni giocatore **desidera da un nuovo videogioco è che,** una volta installato, questo lo costringa a restare **incollato al monitor** per giorni e giorni, godendosi ore sterminate **di sano divertimento...**

Da qualche parte nell'Universo esiste un piccolo pianeta, chiamato Twinsun, che deve il suo nome alla particolare posizione centrale tra due soli gemelli; questa collocazione ha fatto sì che, a differenza della vecchia Terra, la zona equatoriale fosse formata da altissimi ghiacciai, lasciando ai poli un clima più temperato. Su questo strano pianeta hanno avuto origine quattro razze, i Quetch, i Grobo, i Lapinoidi e i Bobolli, che, col tempo, hanno imparato a convivere pacificamente tra loro. Ma un giorno quest'ordine cosmico venne interrotto da un bieco dittatore, tale dottor FunFrok, che, con un veloce colpo di stato, si pose al governo del pianeta con l'intento di aprirlo in due e catturare l'energia al centro di questo. Solo un piccolo Quetch di nome Twinsen decide di opporsi al losco figuro, aiutato dalla misteriosa Sendel, intraprendendo una serie di missioni, fino al confronto finale. Tutto questo accadeva in Little Big Adventure, un gioco della Adeline di circa due anni e mezzo fa, che stupì il mondo per la grafica innovativa e l'estrema giocabilità. Ora, a due anni e mezzo di distanza, viene alla luce il seguito del capolavoro di Frédérick Raynal, ambientato

Siamo su Otringal, la città principale del pianeta alieno. Dopo le ovvie peripezie, siamo entrati in contatto con la ribellione locale.

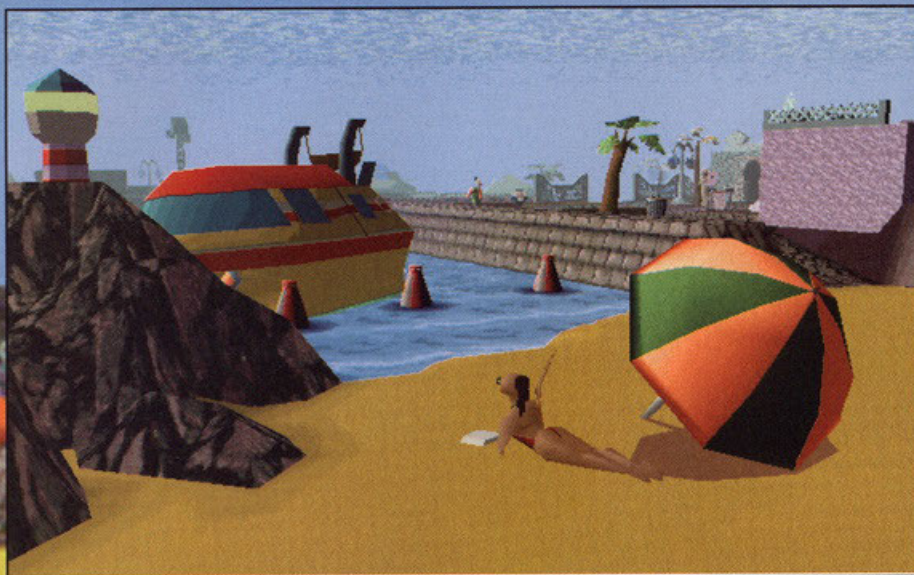
nello squinternato universo di Twinsen. È passato qualche tempo dagli avvenimenti narrati qualche riga sopra, e la vita sul pianeta Twinsun continua a scorrere tranquilla; Twinsen è stato acclamato e riconosciuto come un autentico eroe, tanto da meritare una statua all'interno di ogni città, vostra moglie aspetta un piccolo Quetch e di FunFrok neppure l'ombra. Ovviamente questa pace non poteva durare (altrimenti niente LBA2...), tanto che, dopo pochi minuti di gioco, fate la conoscenza degli zelichiti, un popolo alieno in visita sul vostro pianeta. Il solo problema è che, dopo pochi giorni dallo sbarco dei nostri vicini planetari, i maghi di Twinsun cominciano a sparire, siete seguiti insistentemente da cactus e bidoni di rifiuti, con tanto di occhi, naso, bocca e fucile mitragliatore, e il vostro amico scienziato vi racconta di fatti strani che ha notato sulla Luna Verde. Non che questo voglia necessariamente dire qualcosa ma, a scanso di equivoci, vi mettete a indagare sui nuovi venuti. Tralasciando i particolari e il resto della storia (l'assassino è il maggiordomo...), possiamo accen-

ALTERNATIVA

Little Big Adventure (Electronic Arts): Chi l'avrebbe mai detto? Non fatevi trarre in inganno dall'aspetto grafico superato solo dal secondo capitolo. Sostanzialmente simile alla nuova avventura di Twinsen, si può fregiare di una longevità giocabilità fuori dalla norma.

Time Commando (Electronic Arts): quello che unisce questo titolo a LBA2 è, oltre allo stesso creatore, anche l'impostazione grafica dei personaggi, Gouraud compreso. Sostanzialmente si tratta di un picchiaduro a scorrimento orizzontale ambientato in varie epoche storiche, che ha da dividere con LBA2 più di quanto possa sembrare a una prima occhiata.

HELP

- ✗ Per recuperare l'ombrello dal ladro, avvicinatevi in modalità DISCRETA.
- ✗ Il guardiano si trova nella zona a nord est dell'isola, accessibile da una grotta sorvegliata da un serpente.
- ✗ Nel comodino di sinistra c'è la chiave per il vostro ripostiglio segreto.
- ✗ Se colpirete ripetutamente il centro del bersaglio a sinistra, nel ripostiglio, appariranno cuori e mana all'infinito.

Non c'è niente da dire. Il passaggio grafico a questo 3D è sicuramente più "reale" del vecchio aspetto isometrico. La ragazza in questione non è molto interessata a noi anche se vi potrà dare un paio di consigli utili.

Vedete quel losco figuro è l'imperatore, e all'interno della sua navetta privata, c'è una signora che assomiglia vagamente a Paolina Bonaparte...

Ecco un semplice esempio di una zona del gioco non necessaria per terminare la quest ma ugualmente utile e divertente.

narvi che, per salvare il vostro pianeta, dovrete viaggiare su altri due mondi, visitare una quantità sproporzionata di locazioni e affrontare altrettante quest e sotto-quest, su modello matrioska. Little Big Adventure 2, come il suo predecessore d'altra parte, si propone come un'avventura grafica in terza persona con una forte componente arcade. Sarà presente, quindi, il classico inventario e l'interazione con gli altri personaggi si riveleranno fondamentali ai fini della buona riuscita della vostra missione, ma non si deve dimenticare il piccolo arsenale

Uno, nessuno, centomila. Ovvero: "Improvvisare, adattarsi e raggiungere lo scopo..."

Come accennato nell'articolo, sarà possibile comandare Twinsen in differenti modalità, alcune caratteriali, altri derivanti dai vari gadget di cui entrerà in possesso con il progredire del gioco. Ecco una breve panoramica di cosa potrete fare:

NORMALE
La condizione base. In questa modalità vi sposterete passeggiando tranquillamente e sarete in condizione di interagire di default (con la barra spazio) con personaggi e oggetti, nonché di frugare alla ricerca di cuoricini, mana e soldi.

SPORTIVO
La modalità più utilizzata. Vi permette di spostarvi correndo velocemente e di saltare, sia da fermi che in corsa. Punto dolente del primo LBA, ora non vi capiterà più di perdere punti vita se sbatterete in corsa contro un ostacolo.

AGGRESSIVO
Se vi raccontassero che, dopo tutto quello che avete fatto tempo fa, vi tocca di nuovo viaggiare da un'isola all'altra e su di un altro pianeta, sareste nervosi anche voi. Entrando in questa modalità avrete la possibilità di menare come degli indemoniati !

DISCRETO
Un vero eroe sa quando è il caso di combattere e quando di scappare via a gambe levate. Twinsen è capace anche di sgattaiolare via come un gatto, o di accovacciarsi in attesa del cessato pericolo. Utile contro guardie assonnate...

CONCHIGLIA DEL TRITONE
La prima vera quest del gioco vi impone di curare il vostro Dino Fly. Sarà possibile solo con questa conchiglia, dispensatrice di cuoricini, ottenuta solo dopo essersi diplomati come maghi. Il bello è che, dopo aver curato l'amico, resterà in vostro possesso.

PROTOPACK
Qualcosa di indispensabile sin da LBA. Si tratta di uno zainetto a reazione in grado di farvi scivolare a qualche centimetro in volo da una superficie piana. Indispensabile per raggiungere i primi bonus. Peccato che da un'altezza maggiore si rischi un bel tuffo.

SUPER JETPACK
Dopo aver recuperato la benzina locale del pianetino alieno, il nostro amico Grobo ci fornirà una versione avanzata del protopack. Con questo nuovo aggeggio non si rischieranno più brutti voli in quanto è possibile lanciarsi da qualsiasi altezza.

BUGGY
Ok era presente anche nel primo episodio, ma la potevamo usare davvero poco. Aggiustata da quel grande meccanico di nostra moglie (?), è dotata di un cannoncino frontale e si rivelerà indispensabile sull'Isola Del Deserto Della Foglia Bianca.

TWINSEN CON ZOE
Giusto due secondi in compagnia di nostra moglie, per raggiungere il mago meteorologo e il guardiano del faro appena salvato. Niente di particolare, solo molto coreografico e ben fatto.

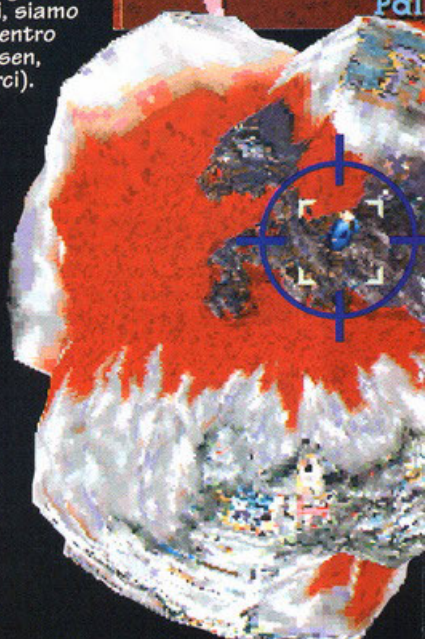
SCAFANDRO/SCAFANDRO SPORTIVO
Qualcosa di imperdibile (anche perché altrimenti non finite il gioco)! Questo scafandro vi permetterà di girare sulla Luna Verde del vostro pianeta, camminando o correndo a balzelli in una gravità tipica della "nostra" luna. È dotato di due cannoncini laser posti sulle spalle.

Dopo aver superato le guardie all'ingresso, possiamo finalmente accedere alla prima sezione della miniera.
Immediatamente notiamo che il paesaggio in 3D texturizzato lascia il passo a una visuale isometrica di tre quarti. Se prendessimo i carrelli elevatori in basso ci ritroveremmo in una camera di immagazzinamento per il materiale grezzo: scegliamo quindi di seguire il trenino sulla destra.

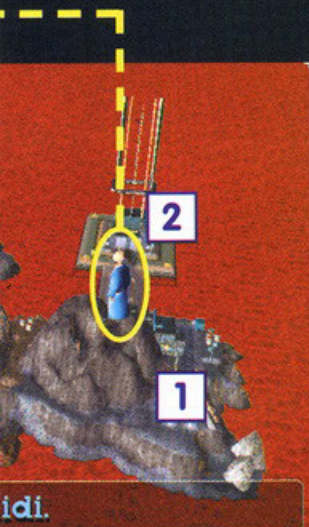
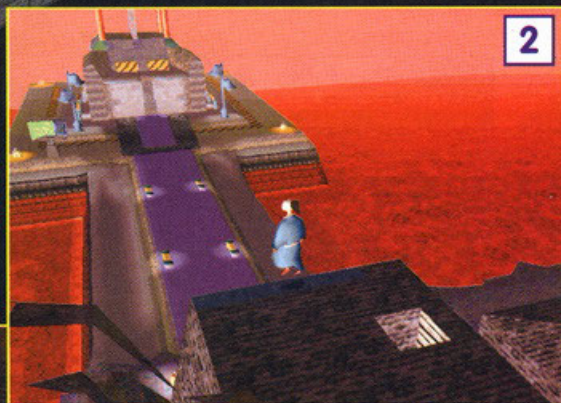
Ecco le miniere in tutto il loro splendore.
Le gemme sono nascoste un po' ovunque (sono due o tre) e sempre in luoghi poco accessibili o, comunque, molto ben difesi. Un volo sulla superficie della lava può far risparmiare molto tem ma vi espone al rischio di eruzioni impr sotto... la tunica. Se invece volete tenere per terra, meglio aspettare e saltare sul prima di passare per la cascata di lava in alto a destra...

Una volta raggiunto il punto desiderato, la maggior parte delle volte un isolotto sperduto, possiamo richiamare la mappa dettagliata della zona nella quale ci stiamo muovendo, mediante la pressione della BARRA SPAZIATRICE. Questa, per esempio, è l'isola dei Pallidi, una delle quattro razze aliene residente nel Sotto-Gas. Sulla superficie della mappa sono indicati gli edifici o, in generale, le locazioni utili nel proseguimento del gioco, mentre il piccolo Twinsen indicherà la vostra posizione sulla superficie dell'isola. Su quest'ultima si possono notare almeno tre punti notevoli, a una prima occhiata veloce: a nord si trova la piattaforma dell'ascensore planetario che ci collega con il mondo di sopra. A nord-ovest troviamo la comunità dei Pallidi mentre a Sud-Ovest si trova il molo di ancoraggio del traghettatore indemoniato. Siccome questo losco individuo pretende di essere pagato in gemme preziose, e noi ne siamo sprovvisti, siamo costretti a procurarcele nella miniera in centro alla mappa (sotto i piedi di Twinsen, per intenderci).

Il villaggio dei Pallidi

Il molo del traghettatore

Le gemme trovate nella stanza precedente non sono sufficienti a pagare l'amico traghettatore e siamo costretti a passare nella schermata successiva per recuperane altre. Mentre spaziamo da un capo all'altro della caverna, però, notiamo una strana porta in alto a destra con l'effigie del Dark Monk, ovviamente controllata a vista da un energumeno molto poco raccomandabile.

po,
vvise
i piedi
renino,

Dopo aver messo a nanna la guardia fuori, oltrepassiamo il sigillo per accedere a questa strana cripta. Sull'altare in alto è custodita, semplicemente, la chiave dei Pallidi, uno dei quattro pezzi necessari per animare la statua di Dark Monk sull'isola del vulcano. Un ultimo consiglio: state attenti a prenderla solo se siete in grado di lanciare un fulmine magico, non si sa mai...

idi.

Ecco un pratico esempio di come ci si muove all'interno del mondo di LBA2. Con la semplice pressione del tasto TAB si può richiamare, in qualsiasi momento, la schermata dell'Holomap indicante il pianeta sul quale ci troviamo al momento. Nella figura qui a fianco, l'Holomap indica che ci stiamo muovendo nella sezione interna del pianeta alieno, quella particolare area chiamata Mondo del Sotto-Gas. Sulla superficie del globo sono evidenziati dei punti notevoli, il più delle volte con delle frecce rosse indicanti un task incompiuto, tra i quali ci possiamo spostare a piacere con uno dei tanti mezzi di trasporto presenti del gioco.

L'ascensore planetario per il Sotto-Gas

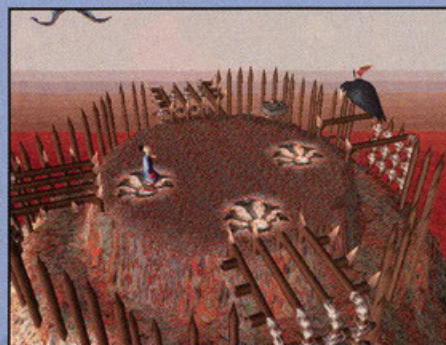
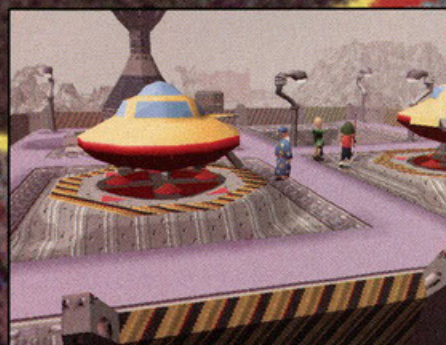
L'ingresso della banca imperiale

Da ieri a oggi

Ecco che cosa intendevo dire a proposito del re-styling grafico degli esterni. Entrambe le immagini si riferiscono alla stessa locazione, la piazza principale dell'Isola Della Cittadella, con una visuale verso il porto. Ma, mentre la prima arriva direttamente dal primo capitolo della serie, la seconda abbandona il concetto di 3D isometrico a favore di una grafica tridimensionale pura.

con il quale ci sbarazzeremo rapidamente degli ostacoli su gambe e non. Questo si compone della nostra inseparabile sfera magica, di una cerbottana (in seguito "upgradata" in Cerbotron), una pistola laser, una fantastica sciabola e l'incantesimo del fulmine magico, capace di devastare tutti i nemici su schermo in un colpo solo. Alcuni di questi oggettini avranno munizioni illimitate, altri, invece, funzionano a forza di mana, acquisibile in parecchie locazioni del gioco, sotto forma di piccole ampolle azzurre. L'interfaccia utente è rimasta invariata rispetto al primo capitolo: se da una parte si rivela semplicissimo interagire con un personaggio o con un oggetto, basta la pressione del tasto [END], dall'altra la gestione dei comportamenti di Twinsen necessita di un minimo di pratica. In effetti, il piccolo Queltch può muoversi in quattro modalità differenti: normale, sportiva (è possibile correre e saltare), aggressiva (per menare a tutto spiano !) e discreta (per non dare nell'occhio). Oltre a questo, è stata aggiunta l'opzione per saltare lateralmente, molto utile in un combattimento a lunga distanza con fucili o armi a lungo raggio. Ma se questo può sembrare macchinoso in un primo istante, dopo alcuni minuti di gioco vi sembrerà la cosa più naturale del mondo.

Ma le innovazioni rispetto al suo predecessore non si fermano certo qui; l'aspetto grafico ha enormemente risentito dell'opera di restauro degli sviluppatori e, in alcuni casi, di veri e propri cambiamenti; ma andiamo con ordine. L'impostazione grafica di Little Big Adventure era uno pseudo 3D isometrico renderizzato con ampio uso di Gouraud Shading (una routi-

All'interno del casinò locale, potremo guadagnare, abbastanza facilmente, parecchi soldi. Se poi decideremo di tentare la fortuna con le slot machines, avremo la possibilità di accedere alla ruota della fortuna…

Questa strana arena è in realtà la prova finale per accedere alla chiave dei Moschibiti. Per vincere dovrete gettare indietro la palla di fuoco.

Travestiti con l'abito da cerimonia della scuola dei maghi, abbiamo accettato un invito sospetto sul pianeta alieno.

Siamo giunti alla piattaforma che porta alla regione interna del sotto-gas ma, ad attenderci, abbiamo trovato uno spietato cacciatore di taglie.

SPECS

16 MB

Pentium 100 Mhz

SVGA 1MB (640x480)

SoundBlaster compatibile + tracce audio

Tastiera

Al momento di uscire nei negozi, sarà disponibile una versione Windows 95

ELECTRONIC ARTS

OPINIONE

Per quanto io non sia un amante del genere, il primo Little Big Adventure è riuscito a coinvolgermi a livelli incredibili, grazie alla sua struttura e alla sua trama molto particolari. È quindi con somma gioia che ho preso in mano questo seguito per verificare se l'ottimo lavoro precedente aveva avuto un degno secondo capitolo. Ebbene, dopo la perplessità iniziale dovuta alla mancanza delle rotazioni tridimensionali (annunciate dal tempo dell'uscita di Time Commando), devo ammettere che i risultati ci sono stati. Il nuovo sistema a inquadrature variabili è estremamente funzionale e la struttura di questo LBA2 è riuscita addirittura a superare quella del suo predecessore. La vastità delle locazioni, la nuova grafica in 3D e tutti gli altri aspetti che il buon Andrea vi ha elencato nella recensione contribuiscono tutti a dar vita a un vero capolavoro, in tutti i sensi. Se amate il genere sarebbe un crimine lasciarvelo sfuggire, se non siete appassionati, invece, potreste addirittura diventarlo...

Carlo "Air" Barone

Prima di poter combattere con le guardie imperiali, dovremo aver completato almeno i tre quarti dell'avventura.

Non si può certo dire che certi ambienti di LBA2 non siano particolarmente allegri... Aiuole e fiorellini sono un ottimo contorno a questo ridente paesello.

ne di ombreggiatura per "arrotondare" gli spigoli dei poligoni NdCarlo) su tutte le superfici in movimento, il tutto in alta risoluzione, ma che, per le limitazioni intrinseche alle macchine di due anni fa, si esprimeva in schermate statiche che si alternavano progressivamente una volta che il personaggio varcava la linea di confine, molto spettacolari certo, ma poco immersive. La maggior parte delle volte l'aspetto grafico richiamava alla mente più un gioco di piattaforme che un adventure o un arcade. Molto si era vociferato negli ultimi tempi e le indiscrezioni dalla casa francese parlavano della possibilità di ruotare in tempo reale tutti gli ambienti esterni per dare a Twinsen la possibilità di spaziare ovunque senza alcun angolo cieco. In realtà è stato adottato un approccio differente che richiama alla mente lo stesso visto in Alone in the Dark, ma con una impostazione estremamente innovativa. Sebbene gli ambienti interni abbiamo mantenuto un'impostazione immutata, sempre in grafica isometrica a schermo fisso, le locazioni esterno sono state completamente ridisegnate. Adesso è possibile muoversi a 360° in un ambiente in vero 3D texturizzato e con l'onnipresente Gouraud, con tanto di altezza e profondità, calcolato al momento dalle routine del gioco. Mi spiego meglio: in primo luogo, tutta la locazione, città, piattaforma petrolifera o anche l'isola intera, è un'unica ambientazione 3D nella quale ci si può muovere, saltare, nascondersi e altro ancora, con cambi di prospettiva tipici della saga di Jack Carnby, ma ricalcolati al momento. È sufficiente premete il tasto INVIO e appare la schermata di gioco con una prospettiva che prende spunto dalla direzione in cui guarda il personaggio, sempre in terza persona, contribuendo a un realismo decine di volte maggiore, ma annullando completamente la possibilità di angoli ciechi, la vera piaga di questo genere di visuale.

Comunque, superato l'incredibile impatto grafico, quello che per primo colpisce, è l'incredibile lavoro fatto dagli sviluppatori nella creazione di un mondo estremamente realistico nella sua "alienità". Tutti i personaggi che incontrerete, ma proprio tutti, sono dotati di una differente personalità, e caratterizzati da qualcosa di particolare. Abbiamo il Bobolli filosofo che gioca a bocce, il mago meteorologo "allupato" a tempo perso, il predicatore pazzo di Dark Monk o, semplicemente, un piccolo della razza dei Pallidi che, rimproverato dalla madre, smette di giocare a palla e si siede a tavola. Ma provate a distrarre la madre e vedrete il piccolo sgusciare fuori e rimettersi a giocare indisturbato.

Il mondo alieno è diviso in due parti: superficie e sottogas. inspiegabilmente, alcuni mostri sono riaffiorati sulla superficie per seminare paura e terrore.

Insomma, anche questo aspetto è stato ampiamente migliorato, così come la gestione dei salvataggi e tutti i piccoli bug che si trovavamo nel capitolo precedente. Tutto funziona bene ed è estremamente divertente, mai frustrante è decisamente longevo. Un titolo d'obbligo anche se vivete solo per i simulatori di volo.

OPINIONE

La domanda che ci poniamo, ogni volta che ci si trova di fronte a un sequel, è se questo sia migliore o meno del suo predecessore e se sia valsa davvero la pena di aspettare. Sono due notti che mi scervello per cercare il più piccolo difetto di LBA2, qualcosa che mi permetta di levare almeno un punto al voto finale, ma non trovo davvero niente che mi convinca... L'area di gioco è molto vasta e, dopo aver superato la prima isola, viene lasciato ampio spazio al giocatore dove muoversi; è vero che per progredire all'interno dell'avventura si devono seguire le flag imposte dai programmatori ma, nonostante questo, non ci sono delle limitazioni vere e proprie. Sono molte le volte in cui ci si ritrova a viaggiare liberamente tra un'isola e un'altra, senza alcuna limitazione e senza paura di incontrare punti morti che costringano a caricare l'ultima partita salvata. Consideriamo poi che si tratta di un'avventura dinamica con molti spunti arcade. Questa scelta, che può sembrare banale in un primo momento, è più pericolosa di quanto non sembri: sono molti i titoli nei quali il senso di frustrazione sale alle stelle a causa di un errato bilanciamento tra questi due elementi. LBA2, invece, riesce a mantenere bilanciati entrambi gli aspetti senza mai eccedere in nessuno dei due, una giusta combinazione tra azione e ragionamento, capace di regalare ore e ore di intenso divertimento. E non storcano il naso i puristi delle avventure (o degli arcade): dopo pochi minuti di gioco non potranno non amare il piccolo Queltch e lo scombinato universo di Little Big Adventure 2.

CARATTERISTICHE

Sei il Custode delle Prigioni e potrai avere al tuo comando molte specie diverse di mostri

Lotterai in prigioni sotterranee per espandere il proprio impero di creature malvage

Numerosi livelli bonus nascosti

Goditi l'azione da diversi punti di vista

Potrai controllare tutti i mostri in prima persona

Uccidi e tortura molteplici varietà diverse di sventurati eroi

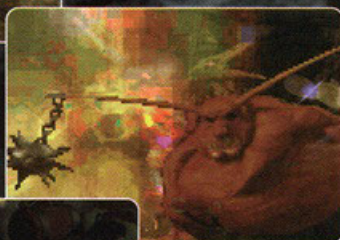
Ricerca fra numerosi incantesimi diabolici

Scegli fra diversi tipi di stanze per costruire il tuo mondo di tortura: camere, corridoi e sala delle armi

Prigioni create in 3-D estremamente dettagliate

Mostri sofisticati ed eroi dotati di intelligenza artificiale

CON DUNGEON KEEPER È INIZIATA L'ERA NELLA QUALE TUTTI POSSONO GIOCARE AD UN GIOCO DI RUOLO

Illuminazioni multiple in tempo reale per un'atmosfera carica di tensione

Combatti contro un'armata di Dungeon Keeper nemici, ciascuno diabolico quanto te

Possibilità di giocare in modalità multiplayer, incluso lo scontro all'ultimo sangue

by C.T.O.

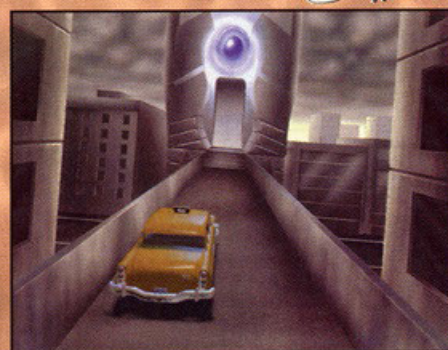
http://www.cto.it

tel. 051.6167711

Animal

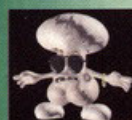
Un'esplosiva miscela di azione, umorismo e verdura sta per arrivare sui nostri computer di casa! E noi siamo pronti ad affrontarla, vero?

A cura di Mauro (Mike) Ortolani mike_pcgame@mail.viva.it

Una delle prime cose che mi ha lasciato perplesso quando ho iniziato a scrivere per PCGP era la tenera età di coloro che vi collaboravano; e soprattutto di coloro che lo dirigevano. Nel corso del tempo ho avuto modo di rendermi conto a più riprese che l'avere poco più di vent'anni non impediva assolutamente al nostro BDM di essere un caporedattore effettivamente molto capace e competente; ma recentemente l'arrivo di Carlo Barone come suo braccio destro mi ha fatto ritornare nell'incertezza. "Sarà all'altezza?", mi chiedevo, "Sarà anch'egli scaltro e preparato?", e ancora: "Non sarà forse troppo buono?". Avevo bisogno di conferme e di rassicurazioni. Nella mia qualità di vivisezionatore dei caratteri altrui l'ho tenuto d'occhio fino al momento in cui ho ricevuto dalle sue mani (causa momentanea assenza del BDM) il compito di svolgere questa recensione, e ora posso confermarvi con assoluta certezza che si tratta di persona assolutamente superiore! Solo una mente elevata poteva trovare un nesso tra me e Animal, il gioco di cui vi sto per parlare, non era facile pensare che un redattore che si chiama Ortolani di cognome fosse il più adatto a esaminare un gioco dove i protagonisti sono degli ortaggi! Lezione di vita: esaminare il tuo prossimo con infinita attenzione non ti tutela e non ti garantisce di conoscerlo. (A parte gli scherzi, Carlo è una persona straordinaria come sono straordinari tutti gli altri redattori che lavorano qui; del resto anch'io sono straordinario). Animal! Passiamo ad Animal, un prodotto interessante nato in casa Ocean e sviluppato in collaborazione con la Microtime Media. Si tratta di un'avventura dalla concezione un po' "vecchio stile", almeno per quanto riguarda l'interfaccia, dove i personaggi non hanno niente a che fare con gli esseri umani (almeno nell'aspetto) e dove il protagonista non potrebbe essere più lontano dal concetto stereotipato dell'eroe buono e muscoloso. Ma andiamo con ordine e cominciamo a parlare della trama: posso dirvi che l'azione si svolge in una ipotetica cittadina chiamata

Credo di poter affermare con tranquillità che la grafica del gioco è piuttosto ben realizzata e accattivante.

Ah, mi piace questo gioco: altro che muscolosi eroi che trionfano su tutto e su tutti, un po' di realismo! Pascetevi anche voi con questa immagine: una perfetta metafora della vita!

Indovina chi viene a cena!

ZOOM IN

Shady
Non pensavate che un fungo potesse avere un'anima vero? Beh, fate come me: ricredetevi!

Pimento
Un peperone messicano, il classico tipo mediterraneo, caldo e "piccante".

Pea
Dite la verità, oserete ancora mangiare i piselli che vi fanno da contorno dopo aver visto questa foto?

Lionel
Lionel è il classico carciofone alternativo con le sue manie trendy. Ma è poi un carciofo?

Gen-Nut
Guardatelo, pensate che ogni volta che andate in un fast food e vi comprate delle belle patatine fumanti dentro c'è lui!

TEST

Il nostro eroe gode finalmente di un po' di felicità e contentezza. Ora può appropriarsi di tutti quegli strumenti di distruzione che renderanno gustosa la sua vendetta!

Snackopolis, dove la maggior parte degli abitanti richiama nell'aspetto i vegetali a noi più conosciuti. A Snackopolis è tempo di elezioni e il personaggio più accreditato a vincerle è un certo dottor Papereinstein: una sorta di scienziato pazzo con il cranio a forma di lampadina (avete notato come, nei film piuttosto che nei videogiochi, gli scienziati nella maggior parte dei casi siano pazzi? Vogliono farci credere che la conoscenza equivalga alla follia e lasciarci nella nostra ignoranza? Illusi!). In ogni città che si rispetti si possono trovare degli elementi sovversivi che si macchiano della disgustosa colpa di non volersi (o non potersi) uniformare alla logica comune e ai desideri della comunità. In questo caso il "cattivo soggetto" ha un nome ben preciso: Peperami! Che cosa si può fare con un simile elemento di disturbo al quieto vivere se non punirlo? Ed è esattamente quello che decidono di fare a Snackopolis e sarà proprio il dottor Papereinstein a infliggere a Peperami il suo giusto castigo, clonandolo e vendendo le sue copie alla popolazione come snacks (merendine) a scopo di lucro. Il nostro compito nel gioco sarà appunto quello di guidare Peperami e, possibilmente, aiutarlo a risolvere i suoi innumerevoli guai. È un eroe simpatico questo Peperami, lo potete vedere nelle foto qui intorno; con il suo aspetto tipo "manico di scopa" e i suoi anfibi ai piedi. Ma la caratteristica principale, e anche la più spassosa, è sicuramente il suo tono di voce sempre inc... alterato e isterico. L'umorismo che pervade tutta l'avventura produce delle gag a tratti davvero esilaranti, Peperami si abbandona a volte a delle considerazioni, se la prende con chiunque gli capiti a tiro e spesso polemizza con una voce fuori campo che gli suggerisce il da farsi e con la quale egli si trova in disaccordo. Tanto per farvi un esempio: avrete tutti presente il modo in cui, nelle classiche avventure punta e clicca, quando spostate il cursore su di un qualsiasi oggetto, che so, una sedia, la voce del personaggio vi dice: "È una sedia". Bene nel gioco questa voce non appartiene a Peperami ma è, appunto, una voce fuori campo. A un certo punto vi troverete nella cucina della casa di Peperami e quest'ultimo comincerà a discutere animatamente con questa voce che lo accusa del fatto che l'ambiente è in disordine e genera un odore pestilenziale. Peperami si difende e ne nasce una discussione molto accanita e molto simile a quelle che normalmente avvengono tra me e la mia ragazza, con l'unica differenza che nel gioco questa lite è molto divertente da ascoltare. Il sistema di controllo, la cosiddetta "interfaccia" è realizzata con un sistema molto semplice: cliccando con il pulsante destro del mouse apparirà un piccolo box contenente un ritratto di Peperami; muovendo il cursore sui suoi occhi entrere-

HELP

✗ All'inizio dell'avventura siete chiusi a chiave in una camera: cosa c'è di meglio che guardare la televisione?

✗ Il comando "usa" ha delle particolarità un po' insolite, usatelo anche dove non vi aspettereste alcun effetto.

ALTERNATIVA

The Neverhood (Microsoft): gioco che ha ricevuto pareri controversi dove i personaggi erano realizzati con... il pongo!

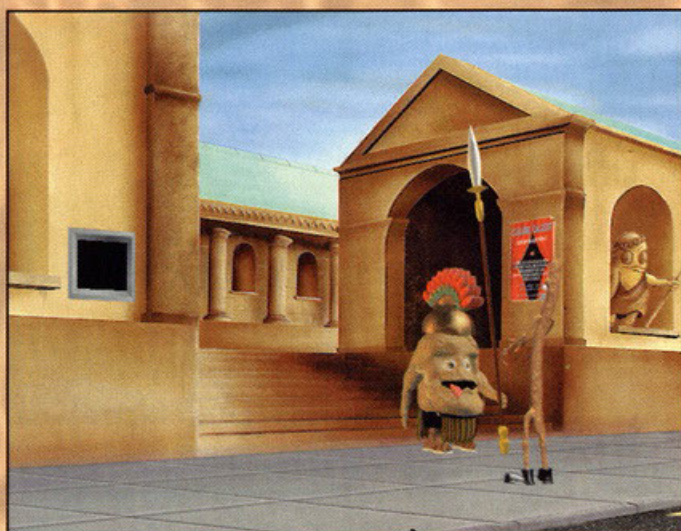
Down in the Dumps (Philips Media): Un altro tipo di avventura con personaggi surreali e un po'... strani.

Scarico la mia rabbia, ah sì! Prendo a calci un bidone dell'immondizia e mi sento un po' meglio. Non che questo dia dei risultati pratici...

La varietà delle situazioni sembra essere un punto a favore di questo gioco; osservate come Peperami precipita nella spirale multicolore delle situazioni contingenti.

TEST

mo in modalità "Osserva", la mano sarà "Usa" o "Raccogli", la bocca sarà "Parla" e così via. In questo modo, potremo interagire con gli altri personaggi che popolano questo strano mondo e impossessarci degli oggetti che ci saranno utili per il completamento del gioco e che verranno immagazzinati nel classico inventario. È presente anche una modalità "Attacca" con la quale potremo imporre i nostri ragionamenti in modo convincente, anche se Peperami talvolta attaccherà di sua iniziativa (fantastico quando si impegna in un vivace corpo a corpo contro un centurione-patata). Tutti questi comandi risulteranno sicuramente assai famigliari pensiero: la televisione. Nel mondo di Snackopolis, infatti, le televisioni non saranno più soltanto un veicolo per riempire i colossali spazi vuoti delle nostre vite per mezzo dei colossali personaggi vuoti che la popolano, si tratterà di "televisioni interattive". Sarà possibile viaggiare all'interno di esse e utilizzarle come vero e proprio mezzo di spostamento. Pagando un canone di abbonamento potremo accendere il televisore, selezionare la locazione dove intendiamo recarci e, se disponiamo di credito sufficiente, verremo risucchiati all'interno dello schermo e trasportati, in men che non si dica, nel luogo che avevamo scelto. Ogni locazione ha un suo costo in base a quanto si tra e che ci mostrano Peperami a bordo di un taxi o intento a precipitare nel vortice multicolore di una televisione interattiva. Anche nell'introduzione, semplice ma molto divertente, dove il povero Peperami subisce la clonazione da parte del professore, il lavoro è stato svolto coscienziosamente. Nella schermata delle opzioni di gioco, inoltre, insieme alle consuete regolazioni del sonoro è possibile attivare i sottotitoli dei dialoghi. Per concludere, non mi resta altro da fare che raccontarvi qualcosa sui requisiti tecnici: Animal girava decentemente anche sul mio computer di casa (devo avvisarlo una decina di minuti prima di accenderlo, un vero ninja) quindi buon divertimento a tutti.

E questo sono io! Cioè, questo è il lavoro che facevo io. Come sia finito a fare il redattore è un fatto che mi sfugge, dato che non ho assolutamente il controllo della mia vita.

Quella specie di centurione romano è assolutamente deciso a non permetterci di visitare la locazione dove è stato posto di guardia. Ah, l'attaccamento cieco al dovere!

agli avventurieri incalliti, abituati ad averci a che fare fin dai lontani tempi di Monkey Island. Uno degli aspetti che più mi ha colpito di questo gioco riguarda il modo in cui è stato concepito l'utilizzo della televisione. All'inizio del gioco Peperami si trova chiuso in una stanza. La porta è chiusa a chiave e non vi sono altre vie d'uscita. Io, che notoriamente non sono molto portato alla soluzione degli enigmi pensavo già alla situazione impossibile, a un gigantesco bug del gioco o a un quesito aldilà delle mie capacità. Quand'ecco che, come folgorato da un'ispirazione celestiale, nella mia mente si è fatto largo un

trova lontana da noi. All'inizio del gioco, con i pochi soldi in suo possesso, Peperami potrà fare ben poco, ma con il progredire della storia potrà recarsi in varie locazioni come la periferia, un sontuoso Night Club, una galleria d'arte e via dicendo. Altri schermi sulla falsariga di quelli televisivi sono impiantati in vari punti della città, al fine di permettere a chiunque di spostarsi comodamente da un punto all'altro. Aldilà di improbabili considerazioni sociali e filosofiche, questa caratteristica di Animal, questa sua singolare visione del mezzo televisivo, risulta quantomeno inquietante. Speriamo solo che lo zio Bill non venga a conoscenza di tutto questo e non decida magari di applicarlo nella realtà. Naturalmente, ci sono a disposizione anche mezzi di trasporto più tradizionali, come i taxi. L'unico inconveniente è che anche questi ultimi, proprio come le televisioni interattive, per portarci da un luogo all'altro esigono soldi (che nel mondo di Snackopolis si chiamano $nacks) in contanti. Tornando al gioco vero e proprio, è giunto il momento di esaminarne l'aspetto visivo. Qui le note sembrano confortanti, posso tranquillamente dirvi che i fondali sono realizzati egregiamente e che, a tratti, se togliamo i vari personaggi, richiamano alla memoria le ambientazioni dei giochi alla Myst, se non altro come atmosfera generale. Su questi fondali si muovono Peperami e compagnia. Tutti i personaggi sono stati disegnati a mano e, in seguito, realizzati e animati con l'ausilio del 3DStudio. I loro movimenti risultano abbastanza credibili e sufficientemente fluidi. Ho avuto inoltre l'impressione, giocando, che i personaggi fossero ben integrati con i fondali malgrado l'assenza delle ombre. La stessa qualità è riscontrabile nei filmati di intermezzo, quelli che trasportano il nostro eroe da una locazione all'al-

SPECS

RAM MINIMA	**16MB**
CPU	**Pentium 100mhz**
VIDEO	**SVGA 640x480**
AUDIO	**Sound Blaster e compatibili**
CONTROLLI	**Mouse**
NOTE	**Meglio avere un lettore cd 4x o sup.**
SOFTWARE HOUSE	**ocean**

OPINIONE

Animal è un prodotto gradevole e ben fatto. Una sorta di parodia della nostra società, con un occhio al futuro, si nasconde tra le buffe situazioni e gli strani personaggi che lo popolano. E mi sembra giusto che ci siano dei giochi che, in un modo o nell'altro, spingano le persone a fare delle riflessioni (in fondo anche Carmageddon, a suo modo, fa riflettere; non trovate?) (molte riflessioni... soprattutto visto quello che sta precedendo la sua uscita... andate a leggervi le news per saperne di più NdCarlo). La grafica, pur non essendo a livelli di eccellenza, svolge egregiamente il suo lavoro e la comicità vagamente demenziale che pervade tutto il gioco risulta decisamente gradevole, soprattutto per le numerose trovate che vi accompagnano durante il gioco e per l'immancabile voce fuori campo che gioca un ruolo fondamentale nello svolgersi dell'avventura. La possibilità di attivare i sottotitoli poi, rende il tutto accessibile anche a chi non ha una perfetta padronanza dell'inglese parlato. Le note dolenti vengono dall'interfaccia un po' troppo vecchio stile e, seppur funzionale, vagamente macchinosa. Inoltre, il gioco non presenta particolari innovazioni in un genere già fin troppo affollato come quello delle avventure, che ormai da tanto tempo non gode di idee originali, almeno dal punto di vista della struttura di gioco. In definitiva un'avventura senza troppe pretese di stupire ma comunque divertente e in grado di farvi sorridere un po' in mezzo alle miserie quotidiane della nostra vita.

"Questo è Alex. Di giorno consegna pacchi, di notte semina il panico".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MANUALE IN ITALIANO

"Ma attenzione, non credere di essere tanto diverso da Alex! Prova iF-22 RAPTOR e scoprirai attitudini e istinti che neanche sapevi di avere! Piloterai la forza aerea più moderna e devastante che abbia mai preso il volo e diventerai l'oggetto più pericoloso che abbia mai sorvolato le montagne e le vallate di vasti territori ormai condannati."

- Più di 250.000 miglia quadrate di territori foto-realistici renderizzati in base ai dati di elevazione e le fotografie prese dal satellite sulla Bosnia, l'Ucraina e il Kuwait.
- Mai due volte la stessa missione.
- Cabina di pilotaggio attiva con bottoni e controlli realmente funzionanti.

iF-22 RAPTOR

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: WINDOWS '95, PROCESSORE PENTIUM, SCHEDA VIDEO SVGA, LETTORE CD-ROM 2X O SUPERIORE, 16 Mb RAM, SUPPORTA I PIÙ POPOLARI JOYSTICK (CONS.)

DELPI

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

TEST

Prima di ogni partita vengono elencate le formazione delle due squadre partecipanti all'incontro, sullo sfondo potete vedere lo stadio nel quale si gioca.

Questa è la schermata relativa alle statistiche, come potete vedere sono tantissime, chi non è appassionato potrebbe perdersi.

Alla fine di ogni partita, viene presentato un completo rapporto con risultato, percentuale di possesso di palla, passaggi e tiri in porta.

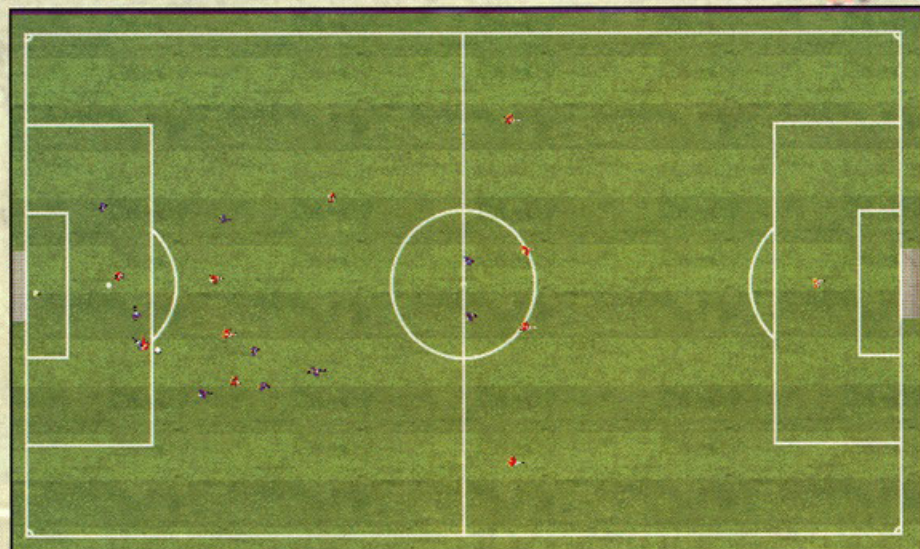
Dopo la finale di Coppa U.E.F.A., avevo tolto la parola "calcio" dal mio vocabolario; non avrei più voluto pensarci, almeno fino a settembre.

FIFA SOCCER MANAGER

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Ebinvece, eccomi qui a parlarvi di un nuovo titolo per la divisione sportiva dell'Electronic Arts: un bel manageriale calcistico. Colgo quindi l'occasione per fare i miei più cari auguri di felice pensione al caro pelatucolo di Fusignano, diventato il mio idolo da quando è tornato al Milan. Peccato che i dirigenti di suddetta squadra siano abbastanza scaltri, infatti gli hanno dato subito il ben servito. Mi dispiace davvero, vedere i rossoneri sconfitti era diventata una bella e sana abitudine. Penso, con queste poche righe, di essermi addossato le ire di un buon numero di voi, mi dispiace, so che brucia quando si perde... Qualcuno potrebbe (giustamente) ritenere di essere più in gamba della personcina menzionata poco fa. Bene, Fifa Soccer Manager è qui apposta; se avete delle capacità nascoste, se pensate di conoscere il calciomercato e la bizona (il famoso 5-5-5 di Lino Banfi allenatore della Longobarda ne "L'allenatore nel pallone" Nd Carlo), continuate a leggere, questo potrebbe essere il videogioco che fa per voi. Già dall'introduzione animata, ci si rende conto di trovarsi di fronte a una classica produzione EA Sports, musica tambureggiante ed effetti video di qualità vi trasportano direttamente alla videata iniziale, nella quale dovrete inserire il vostro nome e scegliere a quale campionato partecipare.

Con sommo dispiacere scopro che non è prevista l'opzione multiplayer, non potrete quindi confrontarvi con uno o più amici, né sul vostro computer, né collegati via modem o in rete, peccato. Va beh, poco male, io sono figlio unico e non conosco nessuno, quindi inserisco il mio nome e mi appresto a scegliere il campionato al quale partecipare. Mi piacerebbe tanto vincere la Liga spagnola e conquistare la Champions League con il Barcellona (almeno c'è già Ronaldo in squadra...); dunque, Inghilterra, Germania, Francia, Italia e Scozia. Ma come, non c'è la Spagna e c'è la Scozia? Orrore e raccapriccio, chi è che ha operato una simile scelta? Uhm, non partiamo benissimo... Ok, allora mi conviene optare per il campionato inglese, che dentro di me suscita sempre un certo fascino. Il momento delle scelte non è ancora finito, ora bisogna decidere in quale divisione partire, dalla terza fino alla Premier League. È da notare come questo sia l'unico campionato con quattro serie diverse, tutti gli altri, compresa l'Italia, offrono soltanto le rispettive serie A e B. Ultima operazione richiesta è la scelta della squadra, questa non deve necessariamente appartenere alla divisione selezionata: per fare un esempio, potete tranquillamente giocare con il Ravenna in serie A (quest'anno è andata male, l'anno prossimo ce la farà sicuramente).

Finalmente si arriva alla schermata principale, quella che vedrete più volte, quella ricca di icone che fungono da collegamenti con le altre pagine; un po' come un sito Internet con la sua bella Home Page, le pagine secondarie e qualche applet Java per la visione delle partite. A sinistra trovate, oltre a una lista di nomi, delle strane sigle e una sfilza di numeri, a destra un piccolo campo di cal-

Oltre alla classica visuale isometrica, è possibile vedere la partita dall'alto; il tutto è un po' mignon, però è utile per osservare la disposizione in campo delle squadre.

ALTERNATIVA

PC Calcio 5.0 (Dinamic Multimedia): recensito il mese scorso, si distingue per l'ottima qualità rapportata al prezzo veramente competitivo.

Championship Manager 2 (Eidos): il miglior manageriale mai realizzato, un filino superiore a USM2, forse perché non presenta le lacune evidenziate.

Ultimate Soccer Manager 2 (Sierra): discreto titolo caratterizzato da un'impostazione meno seriosa rispetto agli altri titoli presenti sul mercato.

Il bilancio è fondamentale per gestire le entrate e le uscite, i numeri sono molto dettagliati in modo da capire subito se è necessario un drastico intervento.

cio con delle magliette colorate e numerate. I nomi sono quelli dei giocatori che compongono la vostra rosa e, almeno all'inizio, ricalcano abbastanza fedelmente la realtà, le sigle indicano la posizione occupata in campo.
Qui abbiamo uno dei maggiori pregi di Fifa Soccer Manager: tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse in coincidenza con la sigla appena descritta, appare una lista di tutti i ruoli disponibili con relativa abilità del giocatore selezionato in quella particolare zona del campo. Un difensore può quindi essere utilizzato a centrocampo o in attacco, naturalmente le sue prestazioni varieranno a seconda del numero indicato tra parentesi (da 1 a 99, come del resto per qualsiasi altro valore).
A fianco del nome c'è un bollino che mostra lo stato del giocatore: un bollino azzurro indica un titolare, una freccia su sfondo verde indica una riserva e un bollino rosso indica l'indisponibilità a causa di squalifiche o infortuni. Le magliette numerate servono a rappresentare la posizione in campo dei titolari; intervenendo sui vari ruoli è possibile cambiare la formazione e, con un semplice drag&drop, ridefinire la formazione titolare, le riserve e i "campioncini" da spedire in tribuna. I numeri alla destra dei giocatori indicano il valore effettivo degli stessi, il primo (Stat) è la media di tutti gli altri (tenete presente che sono in tutto 29 e analizzano praticamente tutto, abilità, velocità, resistenza, aggressività, morale, motivazione e chi più ne ha più ne metta), il secondo (Ruolo) è forse il più importante, indica la bravura del giocatore nell'occupare la zona del campo assegnatagli.
Bene, la descrizione della schermata principale è finita, non resta che dare un occhiata alle altre, non meno importanti. Statistiche non penso abbia bisogno di spiegazioni, è un estensione dei dati della prima schermata, come già detto prima ci sono ben 29 valori diversi, quindi gli appassionati sanno come sbizzarrirsi nella ricerca dei migliori, aiutandosi anche con i numerosi grafici a disposizione, veramente ben realizzati.
La gestione della squadra implica anche la definizione delle tattiche e delle strategie da seguire una volta in campo, quindi si rende necessaria una visita ai menu riguardanti lo stile di gioco. Ogni giocatore può seguire tre direttive scelte da un totale di sette (tiro al volo, gioco con palla alta, gioco con palla lunga, gioco a passaggi, cerca spazi liberi, corri con la palla, mantieni la palla).
Le strategie prevedono un atteggiamento normale, d'attacco, attacco totale, difesa, difesa totale, contropiede, melina.

Questa è la schermata per definire lo stile di gioco di ciascun calciatore, è possibile attivarne tre diversi contemporaneamente.

Questa è la lista di tutti i ruoli occupabili da un giocatore, il numero che vedete tra parentesi indica l'abilità in quella particolare posizione.

HELP

- ✗ Scegliete una squadra forte, partecipante al campionato principale e che giochi in uno stadio capiente (l'Inter va benissimo).
- ✗ Vendete subito i giocatori scarsi per recuperare un po' di liquidi.
- ✗ Ponete molta attenzione al centrocampo, spesso risulta essere l'arma vincente.
- ✗ Vi consiglio di giocare con una bella 4-4-2, con un libero, un centrale, un regista e un centrocampista avanzato (gli altri ruoli sceglieteli voi).
- ✗ Non dilapidate soldi inutilmente comprando giocatori a tutto andare, fate soltanto acquisti mirati.

Il tiro di Scholes sta per entrare in porta, frutto di un'eccellente azione portata avanti seguendo i consigli del mister.

Una fase del replay, se prestate attenzione, sulla barra di scorrimento potete scorgere delle barrette verticali, queste indicano il punto in cui è possibile rivedere i goal segnati.

Grande parata di Schmeichel, uno dei portieri più bravi in assoluto, almeno in Fifa Soccer Manager.

Per ogni giocatore si ha a disposizione una scheda contenente dati importanti come età, ruolo, valore, stipendio e morale.

Potete poi definire le zone d'azione di difesa, centrocampo e attacco e l'attitudine a contrastare e a mantenere il possesso di palla. Non manca, poi, una sezione relativa agli allenamenti, assolutamente necessari per mantenere il livello di forma fisica e per incrementare le potenzialità dei singoli. Dopo avere speso un bel po' di tempo a esaminare le potenzialità della squadra, potreste decidere di rafforzarla; per fare questo dovete, quindi, recarvi alla gestione dei trasferimenti per comprare qualche campione e per vendere qualche schiappa.

Come al solito, è presente la lista dei trasferimenti, nella quale sono elencati tutti i giocatori messi sul mercato dalle squadre di tutta Europa. Se invece volete un calciatore con particolari caratteristiche, potete trovarlo in men che non si dica grazie all'ottimo motore di ricerca e, successivamente, fare un'offerta alla società proprietaria del suo cartellino. Sappiate che non è assolutamente facile acquistare dei giocatori sotto contratto, per farlo dovrete spendere tanti soldi. Eh già, la vil pecunia, il cruccio di ogni manager che si rispetti (almeno all'inizio, se poi siete bravi navigherete nell'oro), per vincere la Coppa dei Campioni, o per non retrocedere gioca un ruolo fondamentale.

Diventa in questo modo importante la gestione finanziaria; per far quadrare i conti, dovrete regolare gli stipendi dei giocatori, acquisire pubblicità, vendere merchandise, ampliare e abbellire lo stadio per avere più tifosi. Solo un perfetto bilanciamento tra entrate e uscite, unito a una certa bravura tecnica, può farvi diventare i migliori al mondo.

Non manca la possibilità di richiedere prestiti, naturalmente caratterizzati da un alto tasso d'interesse e, a mio parere, utili solo in caso di estrema necessità. Un particolare che mi ha favorevolmente impressionato, è la rivalutazione dei giocatori (sia in positivo che in negativo) con l'andare del tempo e a seconda delle loro prestazioni; comprare un giovane promettente, allenarlo bene e rivenderlo l'anno dopo al doppio potrebbe essere un vero affare. Ok, dopo essere diventati dei maghi della finanza calcistica, non vi resta che iniziare a misurarvi sul campo.

Oltre al campionato, parteciperete anche alla coppa nazionale e, se la vostra squadra ne ha acquisito il diritto, a una coppa europea. Le partite possono essere gestite in due modi diversi: fare calcolare il risultato finale al computer oppure viverle dalla panchina gestendo tattiche e sostituzioni in tempo reale. Inutile dire che la seconda opzione è quella che regala le maggiori soddisfazioni e vi dà la sensazione di essere veramente padroni della squadra. Sono proposte due visuali differenti, una isometrica e una dall'alto, i giocatori sono rappresentati da piccoli sprite ben definiti (nota di merito per il design delle maglie, quasi tutte uguali a quelle reali) che zampettano da una parte all'altra costruendo azioni su azioni, alcune delle quali veramente spettacolari. In questi casi torna utile il replay, che copre tutta la partita e può essere rallentato in modo da potervi gustare i gol più belli che, per essere ritrovati a fine incontro, sono contrassegnati da marker del colore della squadra interessata. Una partita dura, a velocità normale, circa tre minuti che possono dimezzarsi nel caso di velocità accelerata.

Guardare una partita risulta gradevole, peccato per alcune imperfezioni come la collisione degli sprite in caso di tackle, la mancanza di falli laterali, le sostituzioni "fantasma" (non si vedono i giocatori entrare e uscire dal campo), l'arbitro inesistente e la mancanza del recupero. Questi sono piccoli particolari, di scarsa importanza, che però si notano e potrebbero dare fastidio ai perfezionisti. Bene, penso di avere finito con la descrizione non mi resta che lasciarvi al commento, au revoir!

OPINIONE

87

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Bello, divertente e appassionante, questo è in sintesi il giudizio che mi sento di dare a Fifa Soccer Manager. Non ha guadagnato il bollino di merito per quei problemi che vi ho elencato all'inizio della recensione; non implementare il campionato spagnolo e il multiplayer è una mancanza troppo rilevante al giorno d'oggi. Per il resto, ci si attesta su ottimi livelli di qualità, a partire dalla grafica, ben definita e colorata. Le opzioni di gestione sono tante e ben implementate, così come le statistiche; ogni variazione apportata sembra effettivamente trovare riscontro nel corso della stagione. Mi dispiace che non siano state prese in considerazione lé giovanili e le nazionali (come in Championship Manager 2) e che manchino classifiche di contorno come quella dei marcatori. In ogni caso, si tratta di un prodotto completo e ben realizzato; non pensate che questi particolari che ho evidenziato, tolgano spessore a un titolo sicuramente valido. La giocabilità è sicuramente elevata, portare alla vittoria la propria squadra diventerà la missione della vostra vita (almeno per qualche settimana) e difficilmente riuscirete a interrompere una stagione in corso. A proposito di questo, devo rilevare il fatto che non è possibile salvare: questa funzione è gestita in modo del tutto automatico dal sistema e quindi, se perdete una partita importante, fatti vostri. La longevità dipende dalla divisione di partenza, così come il divertimento totale; a mio parere è molto più appassionante partire dalla terza divisione inglese e arrivare sul tetto del mondo nel minor numero di stagioni possibile. Il sonoro è nella media, forse un po' noioso perché ripetitivo, ma d'altronde non è questa la cosa importante. Da sottolineare la completa localizzazione italiana, di ottima qualità. In definitiva, abbiamo un titolo di assoluto valore: le piccole imperfezioni non rovinano un prodotto consigliato a tutti gli amanti del calcio, e non solo a loro. Forse vi ricorderete che PC Calcio 5.0 ebbe un giudizio più alto, a mio parere FSM è sicuramente migliore, l'unica differenza è dettata dal prezzo assolutamente competitivo del titolo della Dinamic Multimedia.

Gli scheletri appesi alle pareti e usati come torce sono davvero tetri, ma indubbiamente cercano di creare un po' di atmosfera.

Quella specie di nebbia che vedete è il risultato di un incantesimo di guarigione… adesso il mio eroe è più resistente alle mazzate.

Siamo in una foresta, e sarà meglio prestare attenzione a dove appoggiamo i piedi, visto che le sabbie mobili non perdonano.

A CURA DI ALBERTO FALCHI (ALBERTO@MAIL.VIVA.IT)

Nemesis

The Wizardry Adventure

La vita riserva sempre delle sorprese, tanto che a volte una semplice passeggiata può tramutarsi in uno degli avvenimenti destinati a cambiare il corso della nostra esistenza, o almeno questo è quello che è accaduto al protagonista di questo gioco, colui che dovrete impersonare per riuscire a svelare tutti gli enigmi racchiusi nei ben cinque CD che compongono il gioco.
Essere attaccati da un bestione alato non è, infatti, una cosa che capita tutti i giorni, riuscire a sopravvivere all'accaduto per andare a raccontarlo agli amici del bar, poi, capita ancora più raramente (io sono stato rapito dagli alieni e sono ancora vivo, però nessuno mi vuole credere, tutti sostengono che si tratti solo di abuso di alcool).
Per fortuna che nel momento cruciale si trovava in zona il mago Rian, che vedendovi in difficoltà non ha esitato a sfoderare le sue occulte conoscenze per liberarvi dalle grinfie del mostro e in seguito per curarvi delle ferite tutt'altro che lievi che vi ricoprivano il corpo. Dopo qualche giorno, dopo che avete ripreso conoscenza, il buon mago vi racconterà l'accaduto, e vi spiegherà che per qualche sconosciuto motivo siete stati presi di mira da un'oscura entità (avete presente Ataru, il prediletto di Lamu?), e che l'unico modo per riuscire a salvare il vostro corpo e la vostra anima è imparare i segreti della magia in modo da potervi difendere da questa forza maligna.
Così inizia il vostro peregrinare alla ricerca di qualcosa di ancora non ben definito, ma con la convinzione di riuscire a risolvere i misteri che da qualche tempo avvolgono il pacifico mondo di Nemesis.

All'interno di questo castello ci aspetterà un cattivissimo minotauro… peccato che non sia riuscito a spaventarmi più di tanto.

Quando passiamo l'oggetto su qualcosa col quale è possibile combinarlo, la scritta diventerà gialla.

Parecchi anni fa venne pubblicato un gioco che rimase nel cuore degli appassionati dei giochi di ruolo, un certo Wizardry… la storia si ripete e dopo l'ennesima conflagrazione ecco l'ennesimo capitolo di questa saga.

Sta arrivando un uomo scrofa, sarà meglio prepararci a un combattimento con l'essere.

Il sistema di combattimento è molto comodo, anche se vincere non è sempre facile, soprattutto contro queste piante.

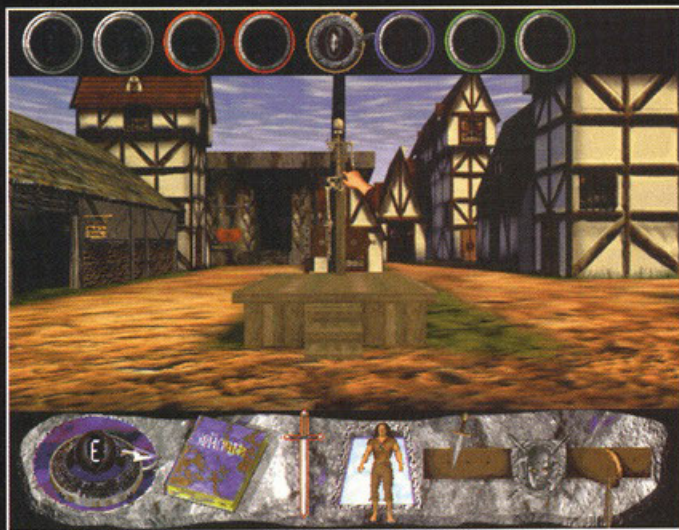
Terminata l'introduzione (che sinceramente non mi ha colpito in modo particolare, qualitativamente parlando), noto subito una certa somiglianza con Dragon Lore 2, recensito qualche mese addietro: prima di tutto il gioco è totalmente in italiano, nonostante in questo caso al posto del linguaggio arcaico (e a volte alquanto ridicolo) che caratterizzava DL2, venga usato un linguaggio più simile a quello usato quotidianamente da tutti noi, ma l'analogia più importante sta nel fatto che, anche questa volta, non ci si possa muovere liberamente all'interno del mondo, ma ci si può collocare solo in posizioni precalcolate...
Al contrario dell'altro titolo, però, ogni movimento non sarà accompagnato da un breve filmato che dovrebbe simulare lo spostamento verso un'altra locazione, o per lo meno non sempre: tranne alcune eccezioni, infatti (per esempio quando saliamo le scale o entriamo e usciamo da un edificio), non vedremo un bel nulla, semplicemente noteremo un grosso scatto (avete presente Quake che gira a 1/2 frame per secondo?) e apparirà il paesaggio dalla nuova locazione.
Da vedere, indubbiamente, non è un granché, ma oggettivamente c'è da dire che così è più comodo esaminare quello che ci sta attorno ed è più difficile non notare un oggetto o qualcos'altro fondamentale per lo svolgersi dell'avventura. L'interfaccia è molto funzionale: con il mouse controllerete un cursore che cambierà forma a seconda dell'oggetto puntato: se non è qualcosa con il quale potete interagire avrà la forma di un punto interrogativo, altrimenti rappresenterà una mano che farà il gesto di indicare o di raccogliere, rispettivamente se potete solo osservare l'oggetto o potete portarlo con voi. In ogni caso, utilizzando il tasto sinistro vi limiterete a osservare meglio la parte indicata, mentre con quello destro compirete un azione che può essere l'usare un oggetto o il raccoglierlo a seconda delle situazioni.
Se tenete schiacciato il tasto sinistro su uno degli oggetti dell'inventario e lo trascinate sull'area di gioco, invece, vedrete sotto il cursore (che avrà assunto la forma di ciò che state utilizzando) una scritta che indicherà ciò che potrete fare: col tasto sinistro potrete scorrere le varie azioni, mentre con quello destro la eseguirete.
In modalità combattimento le cose sono molto simili, dovrete muovere il cursore verso il nemico e per colpirlo dovrete schiacciare uno dei due tasti del mouse, a seconda che l'arma che desiderate utilizzare si trovi nella mano destra o in quella sinistra: un sistema indubbiamente comodo, che permette di utilizzare contemporaneamente due armi o un'arma e uno scudo.
Inoltre, nella parte bassa dello schermo è pre-

ALTERNATIVA

Dragon Lore II (Mindscape): recensito pochi mesi fa dall'amico ALCab, è un gioco per molti versi simile a Nemesis, dal momento che ne condivide pregi e difetti.
Daggerfall (Virgin): IL GDR per PC, indubbiamente il gioco più vasto mai visto, quello con più libertà di azione e, per finire, quello che io reputo il migliore... peccato per i numerosi bug (perlopiù solo fastidiosi) presenti nell'engine del gioco.

Questa è la piazza principale del villaggio, e ora ci stiamo dirigendo verso la Chiesa, dove incontreremo un simpatico reverendo.

Se decidiamo di scendere in questo pozzo vedremo un filmato che ci accompagnerà giù dalle scale.

Quel pozzo racchiude un segreto... a voi il compito di scoprirlo.

Ci sono alcuni tocchi di classe, come questo scheletro impiccato e il tipo attaccato alla gogna, però non riescono a rendere l'atmosfera necessaria.

sente una comoda barra che vi permette di svolgere alcune funzioni velocemente senza dover aprire la schermata dell'inventario... Una cosa che mi ha colpito molto di questo gioco è il fatto che non esista una vera interazione con i personaggi: al contrario di Daggerfall, dove potevate chiacchierare con chiunque incontravate, qui non potete fare altro che cliccare sul personaggio, ascoltare se ha qualcosa da dirvi, e poi continuare per la vostra strada... un po' deludente soprattutto se pensiamo che in un gioco simile dovrebbe essere fondamentale il dialogo per cercare di scoprire qualcosa di più su quello che sta accadendo.

Per il resto c'è ben poco da dire, lo schema è quello classico dell'avventura, si va avanti alla ricerca degli oggetti necessari per risolvere gli enigmi, si cerca di capire come combinarli e poi li si utilizza nella maniera giusta, il tutto inframmezzato dai combattimenti con i vari mostri messi lungo la strada dall'oscura entità di cui vi parlavo all'inizio.

HELP

- Utilizzate spesso la funzione di salvataggio veloce (F1) in modo da non dover rifare tutto dall'inizio in caso di morte.
- Ogni volta che vi avventurate in una zona inesplorata esaminate con attenzione ogni singola locazione facendo attenzione a non tralasciare nessuna particolare.
- Tenete sempre l'amuleto e un'arma fra gli oggetti a portata di mano, dal momento che se incontrate un mostro è indispensabile essere pronti a combattere.
- Se siete bloccati da qualche parte nella confezione è incluso un libro con alcuni consigli... fate attenzione perché insieme ai consigli sono presenti anche le soluzioni di alcuni enigmi: vi consiglio di non leggerle a meno che siate sul punto della disperazione, dato che così facendo vi rovinereste tutto il gusto dell'avventura.

OPINIONE

73

GRAFICA:

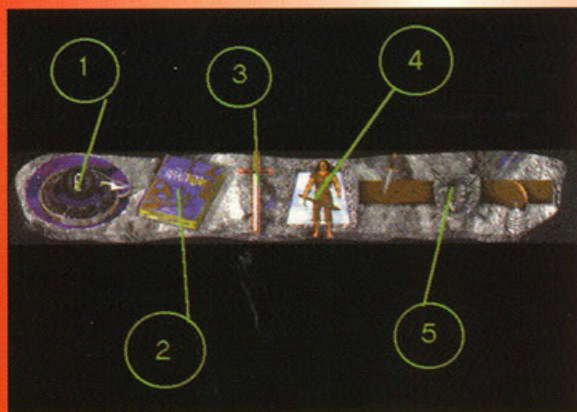
SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

No, questo gioco proprio non riesce a convincermi, principalmente per due motivi: esiste Daggerfall, e rispetto a questo gioco Nemesis deve solo abbassare il capo. Inoltre, è fondamentalmente noioso, quindi anche non volendo fare paragoni con altri prodotti non penso che il voto si alzerebbe più di tanto. Ho preso come termine di paragone Daggerfall per il fatto che nonostante Nemesis sia un'avventura, sia per l'ambientazione, che per alcune caratteristiche (combattimenti in tempo reale, magie da imparare), si avvicina più a un RPG che a un gioco alla Pandora Directive. Chiusa la parentesi, c'è da dire che, comunque, la cosa fondamentale, sia in un RPG sia in un'avventura, è la libertà d'azione: bisognerebbe sentirsi totalmente coinvolti dal gioco, sentirsi rapiti ed estraniarsi completamente dal mondo "reale" per poter apprezzare totalmente un gioco simile. Questo purtroppo non accade per niente, prima di tutto per il fatto che i movimenti non sono fluidi, ma quantizzati, come ho spiegato nel corpo della recensione, e quindi danno ben poco l'impressione di realismo, di essere lì, e poi anche perché il titolo manca d'atmosfera: non sobbalzerete mai quando, aperta una porta, vedrete un mostro spuntarne fuori, non vi batterà il cuore quando dovrete attraversare un corridoio inesplorato e avete l'energia tendente a zero... Insomma, giocherete in modo distaccato, o per lo meno questo è quello che è capitato a me. I movimenti, poi, risultano molto lenti poiché, ogni volta che vi muoverete, il programma caricherà la nuova schermata dal CD o dall'HD, e quindi ci vorrà almeno un secondo prima di avere di nuovo la possibilità di poter fare qualcosa... forse, è proprio a causa di questo che Nemesis non mi ha convinto, perché risulta molto spezzettato. Anche sotto altri aspetti il gioco non riesce a farsi valere: la grafica è particolarmente scarna, sia durante il gioco, sia durante i filmati; le musiche sono qualcosa di esasperante, e alcuni effetti sembrano flatulenze di mosconi amplificate... Fortunatamente il gioco è stato localizzato molto bene, anche se questo non basta a risollevare le sorti di un gioco tuttosommato nella media. Peccato, perché secondo me alcune idee erano abbastanza buone, come, per esempio, la barra nelle parte bassa dello schermo che permette di armare il personaggio in un attimo e di selezionare velocemente alcuni oggetti, o la mappa sulla quale è possibile fare delle annotazioni, entrambi degli elementi che avrebbero potuto decretare il successo del gioco se fosse stato meglio curato sotto il profilo grafico e della giocabilità.

Una barra multifunzione

ZOOM IN

Come ho evidenziato nel commento, ho apprezzato particolarmente il pannello di gioco che permette di accedere a molte funzioni velocemente. Cliccando sulla bussola (1) accederete alla mappa della zona che state esplorando, sulla quale potrete fare ogni genere di annotazione, mentre se esaminate il diario (2) potrete leggere nel dettaglio ogni evento degno di nota che è accaduto (utile se magari smettete di giocare e decidete di tornarci su dopo un mesetto e non vi ricordate alcune cose). La spada (3) vi permette di passare dalla modalità di esplorazione a quella di combattimento, anche se comunque potete ottenere il medesimo risultato premendo la barra spaziatrice. La riproduzione in miniatura del vostro eroe (4) è forse la cosa che mi ha colpito di più, dal momento che potete prendere in mano velocemente gli oggetti e le armi che avete appeso alla cintura (5) senza dover passare per la schermata dell'inventario.

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

BEDLAM 2
ABSOLUTE BEDLAM

Abbattere, annientare, demolire, disintegrare, distruggere, radere al suolo, rovinare, sopprimere, mettere a ferro e fuoco...

insomma: Absolute Bedlam!

Ok, ok... Bedlam non è la traduzione dall'inglese della lunga serie di termini tra loro sinonimi elencati nel cappello introduttivo, e infatti il significato del suddetto vocabolo anglosassone è "tumulto"... ma una ragione per questa associazione di idee c'è (e meno male, altrimenti avreste dovuto cominciare a preoccuparvi per la mia sanità mentale e per quello che – arrivato a questo livello di devastazione – avrei potuto fare di pazzo nei prossimi giorni...).
Come facilmente prevedibile, dovete infatti sapere che Bedlam 2 non è altro che il seguito di un omonimo gioco (a parte logicamente il "2") targato sempre Mirage, che era stato al centro di una nota quanto tormentata vicenda legale: il titolo originale del programma, infatti, doveva essere Mayhem ("confusione"), ma purtroppo sorsero dei problemi di copyright tra la Mirage, la Eidos (la quale aveva in cantiere un altro gioco che avrebbe dovuto chiamarsi Total Mayhem) e la British Telecom (che qui c'entra come la pizza coi fichi!); al termine della disputa la Mirage vinse la causa, ma per misteriosi motivi decise di cambiare ugualmente il nome del neonato titolo in Bedlam... contenti loro! Comunque sia, dopo questa doverosa introduzione di carattere storico-legale, torniamo a noi.
Nella nuova avventura che vi accingete a intraprendere, ciò che vi toccherà fare sarà assumere il comando di una

Siamo appena stati depositati sul territorio nemico: diciamo pure che tutte quelle fiamme intorno a noi non sono di buon auspicio!

Grazie alla potenza di alcune armi, potrete far saltare in aria interi palazzi, lasciando alle vostre spalle solo un cumulo di fumanti macerie. Devastation!

Alcuni elementi dei fondali sono animati. Le due aste elettrificate che vedete sulla sinistra costituiscono il punto di arrivo di un teletrasporto.

Questa sì che si può definire "esplosione a catena": un simile macello si può facilmente provocare utilizzando più armi contemporaneamente! Notate i resti delle vittime che volano da tutte le parti.

ALTERNATIVA

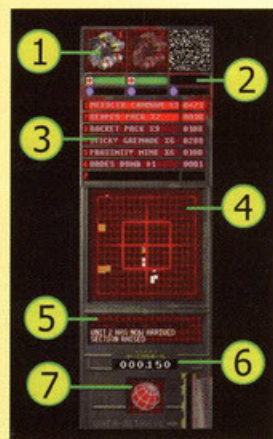
Bedlam (Mirage): stesso gioco, con missioni diverse: potrete divertirvi a giocarlo anche dopo aver finito Bedlam 2

Syndicate Wars (Bullfrog): stessa visuale e stile di gioco molto simile, sparare a tutto ciò che si muove e possibilità di guidare un'intera squadra durante la stessa missione.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA (Se si gioca sotto Windows95, sono necessari i driver DirectX) 640x480
AUDIO	Sound Blaster & Compatibili
CONTROLLI	Mouse
NOTE	MS-DOS e Windows 95
SOFTWARE HOUSE	MIRAGE

"Ehi papi, ma a cosa serve questo bottonci..." BOOOOM!!!

ZOOM IN

Diamo ora un'occhiata agli strumenti di bordo del vostro RAT:

1 Indica quale degli eventuali RAT a vostra disposizione è attualmente sotto il vostro controllo: la grafica dei droidi è stata migliorata rispetto al primo episodio.

2 La barra verde indica l'energia che vi resta prima di saltare per aria, mentre la banda azzurra sotto di essa vi tiene informati sul grado di surriscaldamento dei mitragliatori e dei cannoni a ripetizione.

3 L'elenco di tutte le armi che avete a disposizione, con il numero delle munizioni che vi restano (notate che potete utilizzare anche più tipi di armi contemporaneamente...DEVASTANTE!)

4 La mappa del livello in cui vi trovate: cliccandoci sopra col mouse comparirà la legenda dei simboli, che vi permetterà di orientarvi meglio tra tutti quei pallini colorati.

5 Alcune brevi quanto utili informazioni, che vi terranno costantemente aggiornati sulla situazione: tenetele sempre sott'occhio per sapere se succede qualcosa lontano dalla vostra posizione.

6 La quantità di crediti che avete raccolto nel corso della missione che state svolgendo. A differenza di Bedlam, non compaiono più i punti accumulati durante la missione.

7 Interruttore per accedere alla mappa generale, in cui potrete rivedere i diversi obiettivi della missione e le informazioni generali sul territorio.

serie di futuristici carri armati chiamati RAT (?), che potrete armare all'inverosimile per devastare così tutto ciò che vi capita sotto le ruote e per salvare il mondo dagli invasori di turno.
Subito dopo aver selezionato l'opzione relativa all'inizio di una nuova partita (a meno che ne vogliate caricare una precedentemente salvata), potrete scegliere quale missione intraprendere tra le quattro che compongono la prima campagna (di otto) che sarà necessario affrontare: perché una campagna sia portata a termine con successo, bisognerà compiere tutte le missioni che la compongono, ma l'ordine in cui lo farete è del tutto arbitrario.

Una volta appresi gli obiettivi primari (che dovranno essere distrutti per raggiungere il successo) e quelli secondari e terziari (che vi serviranno solo ad accumulare punti e denaro) del livello che vi accingete ad affrontare, verrete catapultati direttamente nell'armeria; qui vi attenderà l'aspetto più strategico del gioco, visto che vi sarà affidato l'ingrato compito di decidere i gingilli con cui armare il vostro mezzo d'assalto: una saggia scelta in questa fase è fondamentale dato che - se non vi munirete delle armi più adatte - vi risulterà molto più difficile portare a casa la pelle.
Per comprare le armi avrete a disposizione una determinata quantità di crediti, che potrete comunque incrementare raccogliendo appositi bonus durante le diverse missioni: potrete scegliere tra diversi tipi di strumenti di distruzione, che varieranno dai più classici razzi e mine ai più futuristici cannoni al plasma e flame bomb.Dopo aver fatto un bel respiro non vi resterà che gettarvi nella mischia. Una volta depositati sul territorio ostile da un mezzo aereo della vostra federazione, non vi resterà altro da fare se non devastare tutto ciò che si muove e schizzare a eliminare gli obiettivi primari prima che gli altri eliminino voi... e vi assicuro che - se non vi sbrigherete - non ci metteranno molto tempo a farlo!

Da distanza ravvicinata, per far fuori le postazioni fisse non serve neanche prendere la mira. L'unica cosa che dovete fare è cercare di non subire troppi danni mentre vi appropinquate all'obiettivo.

HELP

✗ Scegliete con cura le armi e preferite quelle a lunga gittata: sono efficaci e non vi costringeranno ad avvicinarvi troppo ai nemici, evitando il rischio di danneggiare il vostro mezzo.
✗ Consultate spesso la mappa in modo da poter individuare con facilità la posizione degli obiettivi primari da eliminare.
✗ Non fatevi prendere dalla smania di distruggere tutto ciò che vi circonda: in caso contrario le armi vi finiranno subito... e allora sarete morti!

OPINIONE

Chi di voi ha già giocato con il predecessore di questo gioco, caricandolo per la prima volta avrà una leggerissima sensazione di deja-vu... Occorre, infatti, premettere che definire la nuova fatica di casa Mirage "leggermente ispirata al suo precursore" è un vero e proprio eufemismo: Bedlam 2 può essere più correttamente definito come un vero e proprio data disk, dato che è praticamente identico al primo Bedlam.
Non che la cosa sia poi così grave (dato che non si trattava affatto di un brutto gioco), ma qualcosina potevano pure aggiungerla nei sei mesi passati dall'uscita del capostipite!
E poi, per dirla tutta, oltre agli aspetti positivi (come la stupenda grafica SVGA iper-dettagliata e il notevole numero di armi a vostra disposizione) sono rimasti purtroppo immutati pure gli aspetti negativi: anche in questo caso, infatti, la difficoltà del gioco rimane davvero elevata e, a rendere ancora più duro il vostro compito, contribuisce notevolmente la sensazione di gran confusione sullo schermo, che si avverte soprattutto nelle fasi più concitate del gioco. Mi spiego: non di rado, vi troverete a girare per il livello in cerca di un piccolo interruttore o di qualche bonus, "mimetizzato" tra le varie macerie dei nemici abbattuti o tra i mille particolari dei fondali... va bene la grafica ultra-minimalista, ma qui a volte non si distingue più nulla tra ciò che si deve distruggere, ciò che lo è già stato e quello che si deve raccogliere!
Avrete a disposizione munizioni in quantità davvero limitata e molto spesso rimarrete a secco: forse sarebbe stato utile qualche power-up in più, sparso per i livelli. Divertenti (anche se già viste) la possibilità di guidare fino a tre RAT contemporaneamente in alcune missioni e la fase di "shopping" nell'armeria: quel giusto pizzico di strategia in un mare di azione. In conclusione? Mai visto un gioco come questo, dove sia possibile distruggere davvero tutto ciò che compare sullo schermo, ma se vi aspettavate qualcosa di nuovo rispetto a ciò che avevate già visto a novembre... beh... sarà per Bedlam 3!

TEST

Jack Nicklaus 4

È strano scrivere una recensione la domenica mattina, di solito dormo fino a tardi per recuperare il sonno perduto la notte precedente in discoteca...

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

La partenza di una buca abbastanza lineare. Il laghetto con le piante riflesse è assolutamente spettacolare.

Il replay permette di rivedere da varie angolazioni l'ultimo tiro effettuato. La linea bianca che vedete è la rotta percorsa dalla pallina.

Un par 3 veramente difficile, con il green completamente circondato dall'acqua. In alto potete osservare la finestra per la scelta della Custom View.

Ieri sera però, qualcuno che voi conoscete bene, era completamente perso per un esemplare appartenente al mondo femminile. Non sto a raccontarvi la serata, riflettete solo sul fatto che il personaggio in questione ha persino rinunciato ad andare in discoteca (e con lui, il sottoscritto e il buon ADO). Morale della favola: BDM innamorato e due poveri redattori a letto con le galline. Vabbeh, poco male, è l'occasione per scrivere il reportage di una giornata di sport (virtuale).
Dunque, sveglia alle sette meno dieci (beh, facciamo due ore dopo), veloce colazione e corsa verso il campo/computer, la partenza è fissata per le nove. Il sorteggio non è stato molto favorevole, infatti c'è ancora una certa foschia, accompagnata da una leggera brezza che non rende ideali le condizioni di gioco. Scelgo il mio caddy, devo controllare di avere portato tutte le mazze necessarie: il driver, i legni, i ferri, il putter. Uhm, leggendo il regolamento apprendo che non devono essere più di quattordici in tutto e che ognuna ha impresso un numerino che ne indica la gittata massima. Questa scelta è molto importante, ogni percorso ha il suo set predefinito, variabile a seconda delle esigenze e del torneo scelto. I percorsi da affrontare nel corso della stagione sono ben nove (cinque di base più un data disk con altri quattro incluso nella confezione), pensate che oggi mi cimenterò soltanto nel primo, Cabo del Sol. Anche se è la prima volta che affronto un tracciato da professionista, non sono per niente teso, ho infatti avuto modo di fare molta pratica, così come disputare gare a livello amatoriale (con tanto di handicap) e semi-professionistico. Come se non bastasse, per ogni buca di ogni percorso ho visionato dei filmati molto interessanti, accompagnati da descrizioni e suggerimenti del grande Jack Nicklaus.
Non mi resta che selezionare il mio alter ego virtuale e i miei antagonisti (magari dopo averli creati ex-novo); visto che è domenica mattina, difficilmente troverò qualcuno che abbia voglia di un bel confronto diretto via rete locale o via Internet, peccato perché sarebbe stato possibile. Riesaminando le condizioni atmosferiche, mi rendo conto che sarebbe molto più agevole e divertente giocare con un sole splendente e con meno vento, quindi intervengo modificando i relativi parametri e, già che ci sono, attivo i "gimme" e disabilito i "mulligan" (i primi consentono di evitare un putt quando si è sufficientemente vicini alla buca, mentre i secondi permettono di eseguire un colpo all'infinito, senza penalizzazioni). Ok, ora non mi

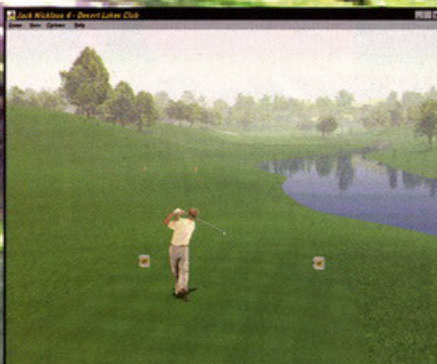
Course Designer

ZOOM IN

Un ottimo complemento a Jack Nicklaus 4 è rappresentato dal Course Designer. Questo è un programmino (definirlo così è forse riduttivo) che vi permette di realizzare completi percorsi con diciotto buche. Il Course designer è lo stesso tool utilizzato dai programmatori per allestire i nove campi già disponibili sui due CD che trovate nella scatola. Grazie all'ottimo tutorial, anche partendo da zero è facilissimo dar vita a buche complesse, disseminate di trabocchetti e contornate da elementi quali alberi, rocce e costruzioni. Grazie alle icone fluttuanti, si hanno sempre sotto mano tutti gli oggetti necessari e in poco tempo otterrete dei buoni risultati. Una volta finita la parte grafica, potrete dedicarvi a quella sonora, grazie al ricco menù di sample, posizionabili in qualunque punto del tracciato. Inutile dire che la longevità si protrae all'infinito.

rimane altro che scegliere il tipo di gara da affrontare tra i dieci proposti: Stroke Play, Match Play, Best Scores-Handicap e Best Scores-Pro, $1 Million Skins Challenge, Sudden Death, Bingo Bango Bongo e Certified Game (Pro, Scratch, Handicap, a seconda del livello di difficoltà selezionato). Trovate la descrizione completa di queste modalità di competizione sul manuale (ottimamente tradotto in italiano) incluso nella confezione, quindi non ritengo opportuno dilungarmi oltre. Finalmente posso dirigermi verso il primo Tee della prima buca. Il primo colpo d'occhio è assolutamente esaltante, scenario bello e ben definito (la risoluzione varia da 640x480 pixel a 1600x1200); piante, cespugli, rocce, ruscelli e laghetti delimitano il percorso da seguire, risultando, il più delle volte, ostacoli ardui da superare o evitare. Mi ha veramente stupito la velocità di aggiornamento video, anche dopo i test eseguiti grazie all'opzione Custom View. Questa permette, osservando cartina della buca in cui si sta giocando, di determinare un punto di vista in qualunque posizione e, ruotando una freccia, di stabilire la direzione preferita, unitamente all'altezza dal suolo. Il risultato è una completa libertà d'osservazione, apprezzabile per la possibilità di analizzare a fondo la conformazione fisica del terreno, aiutandosi anche con una bella visuale altimetrica. Se poi questo non dovesse bastare, un'altra opzione consente di avere una griglia posta sul percorso che aiuta a percepire la presenza di dossi o avvallamenti nascosti. Ascoltando il gracidare delle rane e il cinguettare degli uccellini, si è pronti per partire, non prima di avere esaminato (grazie a delle icone poste sul fondo dello schermo) il fondo del terreno, la velocità del vento, la mazza selezionata e la distanza dalla buca (rigorosamente in yarda). Ai livelli difficoltà più bassi la direzione del tiro è già perfettamente impostata, in modalità Pro è invece da definire, muovendo una freccia estensibile verso un punto a piacere. Eseguire un tiro è un'operazione semplice: cliccando una volta si fa partire un indicatore che, salendo, determina la potenza del colpo, fissata con un secondo clic. Subito dopo l'indicatore ridiscende e un terzo clic si rende necessario per determinare l'effetto da imprimere alla pallina; nel puro stile di tutti i giochi di golf. Completare tutte le diciotto buche è stato divertente e per nulla noioso, complici anche buchi nell'acqua, tiri nei bunker o palline perse tra gli alberi; peccato non essere stati davvero a contatto con la natura, secondo me il vero pregio di uno sport come il golf, che, vi assicuro, va giocato per essere apprezzato fino in fondo.

Questa è una visuale a 30 metri d'altezza di una buca già vista in un'altra foto. Che ci crediate o no, questo è il gioco, non una foto digitalizzata.

Il vostro alter ego virtuale nel bel mezzo di uno swing, nel tentativo di approdare sul green da una posizione non troppo felice.

La foschia mattutina limita la visuale in lontananza; in questi casi occorre avere ben in mente la conformazione del tracciato.

ALTERNATIVA

LinksLs (Access): Il miglior gioco di golf esistente, una sfida per chiunque, accompagnata da una grafica spettacolare.

PGA Tour Golf 96 (Electronic Arts): Un altro titolo di buon livello, condito da quintali di statistiche e caratterizzato da una giocabilità elevata.

HELP

✗ Iniziate a giocare a livello handicap, l'unica cosa di cui dovete preoccuparvi è la precisione nel cliccare al momento giusto.

✗ Dopo aver fatto un po' di pratica, abituatevi a sfruttare i vari effetti imprimibili alla pallina; con un po' di abilità riuscirete ad aggirare anche gli ostacoli più ostici.

✗ Ponete molta attenzione nella scelta della mazza, solitamente quella consigliata dal computer non permette un tiro abbastanza lungo per le vostre necessità.

OPINIONE

Jack Nicklaus è un bel gioco di golf, divertente e ben strutturato, adatto a tutti, sia ai principianti che agli esperti. La grafica è di ottima qualità, peccato che sia assolutamente statica. Per intenderci: non una foglia che si muove, acqua immobile, sfondo fisso e giocatori che sembrano incollati su di esso. In compenso la velocità nel generare il paesaggio dopo ogni colpo è veramente alta, quasi istantanea, a patto di avere più di 20MB di RAM e un Pentium 133. Il sonoro è costituito da cinguettii digitalizzati e poco altro; capisco che una simulazione golfistica non necessiti di tanta varietà, però qualche musichetta carina non mi sarebbe dispiaciuta. La giocabilità è più che buona, grazie ai vari livelli di difficoltà è possibile avanzare progressivamente e imparare man mano tutte le varie tecniche. La longevità è assicurata dai nove percorsi, dalle diverse modalità di gioco e dal Course Designer di ottima fattura. Mi spiace che non sia possibile affrontare dei tornei inseriti in una vera e propria stagione agonistica, come accadeva, per esempio, in PGA Tour Golf. Un particolare a sfavore è rappresentato dallo spazio occupato sull'hard disk: quasi 200 Mega mi sembrano eccessivi. In definitiva, una buona simulazione, non al livello di Links LS, ma consigliata a coloro i quali stanno cercando un gioco di questo tipo e non riescono perfettamente a orientarsi nel marasma delle tante produzioni oggi disponibili che simulano questo sport "regale".

GUTS 'N' GARTERS

Un uomo è una donna, due marine,
una missione ad altissimo rischio, e più
precisamente un gioco
che fonde in se due miti della storia videoludica:
questo è in poche parole G&G.

A CURA DI ALBERTO FALCHI (ALBERTO@MAIL.VIVA.IT)

Le misture fra vari tipi di gioco sono qualcosa che mi ha sempre affascinato, come in generale le fusioni fra cose di diverso tipo: sono sempre stato attirato nel vedere cosa potrebbe venire fuori miscelando elementi diversi, a volte completamente opposti; a volte sono rimasto piacevolmente colpito dal risultato, come nel caso di Realms of the Haunting, in altre il composto è risultato insipido, comunque il tentativo è in ogni caso sempre apprezzabile. Vediamo un po' cosa ci riserva questa ultima creazione Ocean.
Se siete incuriositi e volete sapere quali siano i padri spirituali di questo gioco vi consiglio di leggere subito lo zoom-in presente da qualche parte qui attorno, e poi ritornare al corpo della recensione... se avete almeno vent'anni sicuramente farete un tuffo nostalgico nel vostro passato videoludico (a patto che abbiate avuto un C64 in gioventù). In effetti c'è da dire che se non avete presente questi due giochi è difficile descrivere questo gioco, che combina elementi di avventura con l'azione frenetica tipica di un gioco arcade in un modo molto particolare. Da un lato dovete sparare a tutto andare, cercando contemporaneamente di non esporvi troppo al fuoco nemico, dall'altro andare alla ricerca degli oggetti necessari per passare ad altre sezioni, come corde, piedi di porco e chiavi varie, oltre che cercare di portare a termine i compiti assegnatevi dai vostri superiori, come il furto dei piani o di apparecchiature nemiche.
Detto così forse sembra complesso, ma vi assicuro che vi sbagliate, dal momento che dopo pochi minuti di allenamento si riesce a giocare tranquillamente, merito soprattutto di un metodo di controllo davvero ben studiato: con la tastiera muovete il vostro uomo, selezionate le armi o gli oggetti da utilizzare, con il mouse invece controllate solamente il mirino, in modo da potervi muovere mentre contemporaneamente sparate in un'altra direzione.
Lo scopo del gioco è quello di ripulire diverse aree da tutti i nemici presenti (ogni volta che li eliminate tutti vi sarà dato un pezzo di un'arma), oltre a raccogliere gli oggetti che vi hanno ordinato i vostri superiori; ovviamente non tutte le sezioni saranno raggiungibili immediatamente, e per accedere a certe zone dovete usare l'ingegno, cercando gli oggetti giusti e sforzandovi di capire come e quando utilizzarli. Il bello è che questi oggetti non si trovano per terra, come accade solitamente in questo tipo di giochi: le armi e le munizioni per esempio le dovrete cercare fra i tipi che avete fatto fuori o nelle casse dei magazzini, una corda può essere trovata attaccata a un salvagente vicino a un molo, un metal detector all'interno di un aereo militare... insomma, per trovare gli oggetti fondamentali dovrete osservare per bene tutto quello che vi circonda. Per esaminare certi particolari a fondo dovrete tenere schiacciato per qualche secondo il tasto CTRL mentre posizionate il mirino sulla zona che vi interessa: così facendo però rimarrete per qualche secondo indifesi, alla mercé del fuoco nemico; la cosa, se ci pensate, è abbastanza realistica, dal momento che per un soldato sarebbe impossibile sparare mentre contemporaneamente esamina il contenuto di un container; la cosa migliore in questi casi è quella di ammazzare le persone che sono a tiro e lasciare in vita solo quelle appostate a una certa distanza, in modo che non ci possano colpire. Da questi particolari potete quindi capire come sia stata riposta una certa attenzione ad alcuni particolari, in modo da aggiungere qualcosa alla tipica azione alla Operation Wolf che dopo poche partite stuferebbe.
Una certa cura è stata dedicata anche alla realizzazione tecnica, un misto

Abbiamo appena iniziato la nostra missione, e questo tipo malconcio a fare il briefing prima di morire.

In ogni istante è possibile accedere alla mappa e controllare costantemente cosa dobbiamo fare per completare la missione.

Se vi muovete piano e senza sparare potete riuscire a passare non visti...

HELP

- Cercate subito di raggiungere gli obiettivi della missione, non curandovi troppo di far fuori troppa gente.
- Ogni volta che entrate in una nuova locazione esaminate tutti gli oggetti presenti, potreste trovare qualcosa di interessante.
- Cercate sempre di appostarvi in un posto coperto in modo da ammazzare i nemici senza essere colpiti.
- Ricordatevi che se lanciate una bomba o fate esplodere una mina non sarete coinvolti nello scoppio.
- Fate attenzione quando fate scoppiare un oggetto il cui contenuto è schermato: spesso si tratterà di una trappola.
- Non state in una locazione sino a completarla... muovetevi spesso in modo da non rischiare di rimanere senza munizioni.

ALTERNATIVA

Vendetta (System 3):
La versione per PC non è mai stata fatta, ma un paio di mesi fa è venuto a trovarci Mark Cale, che ci ha assicurato che alla System 3 ci stanno lavorando su... se non avete fretta questo è il titolo da aspettare.

Questa parte di spiaggia è disseminata di mine: ci vorrebbe un metal detector per passare senza rischi, peccato che si trovi solo più avanti: dovremo rischiare un po'.

Le esplosioni sono fatte abbastanza bene, fanno indubbiamente il loro effetto, ma non c'è alcuna varietà fra l'una e l'altra.

I bei vecchi tempi

La prima volta che ho caricato questo gioco sono rimasto piacevolmente impressionato dalla somiglianza con due vecchi giochi che hanno lasciato un segno indelebile nella mia limitata memoria: Cabal e Vendetta. Il primo è un vecchio coin-op della Ocean, nel quale dovevate superare delle schermate statiche sparando a tutto quello che si muoveva. La somiglianza sta nel fatto che come in G&G potevate controllare il personaggio e il mirino separatamente, utilizzavate mitra e bombe e potevate spaccare numerosi oggetti del background per ottenere munizioni o armi supplementari. In G&G però non siete obbligati ad ammazzare tutti i nemici presenti in uno stage per superarlo, ma potete muovervi a piacimento fra una schermata e l'altra alla ricerca degli oggetti necessari al completamento della missione, insomma all'azione pura di Cabal si aggiunge qualche elemento tipico del capolavoro della System 3, Vendetta, col quale condivide anche l'ambientazione. Un consiglio: se non li avete mai visti cercate di farlo al più presto, dato che a mio modesto parere rappresentano due perle di giocabilità oltre che parte della storia videoludica.

abbastanza azzeccato fra grafica bidimensionale e tridimensionale: i fondali, realizzati per altro molto bene, sono a due dimensioni, mentre i personaggi e alcuni elementi dello schermo (quelli con cui si può interagire di solito), sono in 3D, o meglio, danno perfettamente l'illusione di esserlo (solo alcuni, dato che altri, pochi a dire la verità, sono palesamente piatti).
Mi spiego meglio, i personaggi sono degli sprite, però sono stati realizzati renderizzando dei poligoni da diverse angolazioni, e con questo procedimento sembra che in effetti sullo schermo si muovano dei poligoni e non delle semplici bitmap.
Bisogna dire che questa strana miscela funziona abbastanza bene, dal momento che riesce a ricreare una certa illusione di profondità, anche grazie allo scaling dei personaggi (con scaling intendo definire quell'insieme di algoritmi che permettono di rimpicciolire o ingrandire alcuni

Siamo arrivati alla stazione e dobbiamo stare attenti a non uccidere persone innocenti, dato che al primo passante morto la missione terminerà.

Specs

RAM minima: 8 MB

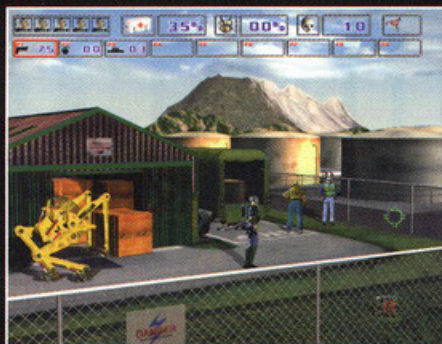
CPU: Pentium 75

Video: SVGA 640x480. (Supporto DirectX per la versione Windows 95, no Direct3D)

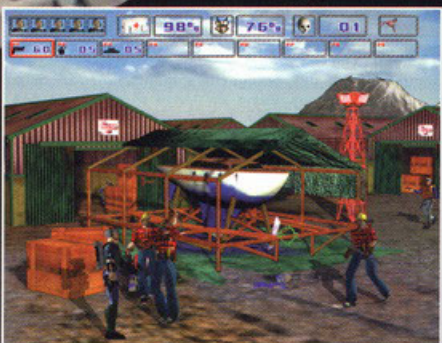
Audio: Sound Blaster & Co., Gravis Ultrasound, Windows Sound System + tracce audio. No midi

Controlli: Mouse e tastiera

Note: È presente sia la versione Windows 95 sia la versione DOS

Software house: ocean

Il robot giallo alla vostra sinistra è realizzato davvero molto bene, sembra proprio un modello in 3D, come in generale tutto quello che si muove...

In questa stanza troveremo parecchie cose indispensabili come armi, munizioni, un floppy disk e una black box.

OPINIONE

78

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Che si può dire di questo gioco? Indubbiamente l'idea di fondere assieme due tipi di gioco completamente diversi non è stupida, anzi... se poi si calcola che i due giochi in questione hanno fatto storia e ancora adesso potrebbero essere considerati meritevoli di medaglia se solo gli venisse applicato un lifting grafico si ottiene che le potenzialità per un gioco ottimo non mancano. Tutti però sappiamo che questo concetto è qualcosa di aleatorio, e che per valere le cento e passa carte di spesa il teorico deve tradursi in "atto" (come recita Platone), che in parole più semplici significa semplicemente che bisogna fare due calcoli per vedere se il gioco vale la candela. In questo caso questa operazione risulta alquanto difficile, dal momento che il gioco è abbastanza divertente, ma c'è qualcosa che non convince: la grafica è bella, anche se non eccezionale, ed è dotata di alcuni tocchi di classe come le orme che rimangono quando camminiamo sulla sabbia, le onde del mare, le barche che ondeggiano, il sonoro è composto da tracce audio ed effetti tutto sommato della media, l'azione è abbastanza frenetica, ma lascia delle pause di riflessione... però manca qualcosa. Non si è portati a fare l'ennesima partita, non si è distrutti dalla curiosità di sapere cosa c'è nel livello successivo, insomma, non si viene acchiappati totalmente. Forse perché alla fine gli enigmi non sono poi così difficili da risolvere, forse perché non ci vuole né una particolare intelligenza ne un'abilità fuori dal comune per andare avanti, forse perché pur basandosi su un concept abbastanza innovativo il gioco non è ne carne ne pesce, e quindi non è adatto né agli appassionati di Cabal né a quelli di Vendetta. Inoltre mi ha dato molto fastidio che si possa salvare solo al termine di ogni missione, e vi assicuro che queste ultime sono molto lunghe. In definitiva, pur essendomi divertito a giocarlo, non sono rimasto a lungo incollato al monitor, un po' come succedeva coi vecchi giochi della Ocean: mi divertivo qualche giorno e poi li lasciavo lì.

Ogni tanto arriveranno degli elicotteri che faranno scendere alcuni tipi molto cattivi con armature parecchio resistenti e con tante armi...

oggetti a seconda della profondità alla quale si trovano... essendo infatti le schermate fisse "piatte" sarebbe stato irrealistico vedere i nemici in lontananza avere le stesse dimensioni di quelli alla base dello schermo).
Vi ho parlato del tipo di gioco e della grafica, rimane ora da parlare delle opzioni di gioco, e qui purtroppo ho davvero molto poco da dirvi: infatti l'unica cosa degna di nota è la possibilità di scegliere quale fra due personaggi impersonare, un uomo e una donna, anche se durante il gioco non noterete differenza alcuna.
Tutte le altre sono infatti opzioni dozzinali, come la possibilità di regolare i volumi (anzi, il volume, dal momento che potete modificare solo quello degli effetti sonori, le musiche rimangono fisse), le opzioni di salvataggio, che sono implementate abbastanza male dal momento che nella versione da me provata, non ancora definitiva (ma comunque ampiamente recensibile), si poteva salvare solo alla fine del livello. Questo è tutto, a questo punto non vi rimane che leggere l'opinione (anche se molti di voi lo avranno già fatto) e decidere voi se vale la pena di aggiungere questo titolo alla vostra collezione.

Per fare tutto questo macello è bastato posizionare una mina vicino alle scale.

L'illusione della tridimensionalità è accentuata dalle finte ombre applicate a ogni oggetto presente sulla scena.

Attenti, se passate sulla macchia blu vicino alla scatola del pronto soccorso perderete un po' di energia, che sia qualche schifezza tossica? Visto il titolo del gioco direi di sì.

TEST

timeshock!

Questo nuovo flipper potrebbe essere una valida alternativa, alla vostra richiesta di metterne uno vero, proprio al centro del salotto.

A cura di Gianluca Tosca (pcgame@contatto.it)

Nonostante i numerosi spunti offerti dal gioco, non mi sembra il caso di abbandonarmi alle solite facezie letterarie. Al contrario, ritengo opportuno sottolineare quanto un flipper sia la cruda metafora della vita di un uomo. Se questa mia verità filosofica vi ha fatto sorridere, vediamo se ridete ancora, dopo aver capito di essere la pallina.
Sarebbe davvero interessante continuare il discorso, ma non siamo qui per questo. Sappiate che prendendo in mano Timeshock!, vi dovrete dedicare non meno che alla salvezza dell'intero universo.
Partendo dal natio presente dovrete scorrazzare in differenti epoche storiche, con lo scopo ultimo di preservare l'universo dal letale evento che titola il gioco. In pratica, dovrete percorrere quattro parti della storia: il già citato presente, la preistoria, l'antica Roma e il prossimo futuro. Raccogliendo le parti (quattro anch'esse) del cristallo che vi permetterà di scampare al "collasso temporale"(libera traduzione) e vincere il gioco. Guardando un gradino più in basso, sappiate che necessiterete di cristalli (tre),anche per sbloccare l'accesso alle quattro locazioni.
Due modi vi consentiranno di acquisire questo pietre di minor valore: una specie di multiball e l'esplorazione di un continente sconosciuto. In pratica, entrambe le missioni si tradurranno nell'obbligo di centrare le rampe illuminate entro un certo tempo.
Una caterva di missioni secondarie e prove di abilità, renderanno più piacevole e longevo questo "tavolo". Alcune animazioni meccaniche e pregevoli sequenze animate sul classico display elettronico, completeranno il quadro di Timeshock!.
Una parola anche per le opzioni, davvero degne di nota per la varietà e per il numero, grazie alle quali potrete ottimizzare al meglio il prodotto secondo il vostro PC.
Non mi rimane molto da dire, salvo che ben quattro visuali del tavolo da gioco (di questo invece ce ne sarà soltanto uno) saranno a vostra disposizione, insieme a una serie di immagini del flipper molto "mistiche".

Struttando in maniera esemplare un Multiball, porto a casa questo copioso Jackpot.

In basso a sinistra, potete notare la vostra macchina del tempo che si sta caricando, ingollando le palline che avete spedito sulla giusta rampa.

Vi assicuro che non sarà facile gestire le palline dei Multiball. Fortunatamente, vi verranno rimpiazzate in modo da averne sempre tre sul tavolo.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA, Tutte le risoluzioni da 640x480 a 1600x1200
AUDIO	Sound Blaster e compatibili (tracce audio)
CONTROLLI	Tastiera
NOTE	Esosissima l'installazione completa, onesta la minima, ma occorre un lettore CD-ROM veloce. Per W95.
SOFTWARE HOUSE	empire INTERACTIVE

ALTERNATIVA

SlamTilt (21th Century): ha ben quattro tavoli a differenza di Timeshock!, tuttavia è superato in tutti gli altri aspetti, dalla realizzazione grafica alla struttura delle missioni.

3D Pinball Cadetto Spaziale (Microsoft): Allegato al software Plus!, è un gioco di relativamente poche pretese, per quanto divertente e soprattutto quasi gratis. Essendo in aggiunta al programma.

Pinball Illusion (21St Century): Decisamente il miglior pool di flipper mai uscito per

HELP

Un piccolo aiuto per viaggiare nel tempo:
- ✗ Fate viaggiare alternativamente la pallina sulle rampe (quelle contrassegnate dal cartello: x1, x2, x3) fino a raggiungere il 100% dell'energia.
- ✗ Bloccate tre palline attraverso il canale (il primo) alla sinistra del cristallo.
- ✗ Se tutto è a posto la navicella in basso a sinistra prenderà la vostra biglia e la piazzerà nel cestello a fianco.
- ✗ Scegliete il tempo tra quelli disponibili e spedite la piccola palla nel cristallo al centro.

Buon viaggio!

OPINIONE

Non potrei cominciare in altro modo, che dicendo quanto Timeshock! sia stato studiato per assomigliare il più possibile ad un flipper reale dell'ultima generazione. Non parlo solo delle lussureggianti animazioni meccaniche e non, ma anche degli aspetti grafici che distinguono un buon prodotto da un "pacco". A questo proposito, immaginate una pallina che si muove fluidamente, e soprattutto che abbia un senso di rotazione non lontanissimo dalla realtà. Molto plausibili anche le collisioni e le traiettorie derivate, senza dimenticare le conseguenze delle "carezze" esterne che si è soliti dedicare ai flipper. Un sonoro molto appropriato e in Dolby Surround, per quanto non "da urlo", vi terrà compagnia. Le numerose opzioni vi permetteranno una discreta ottimizzazione, per quanto (almeno nel caso d'installazione minima) ci siano fastidiosi scatti durante i multiball e caricamenti estenuanti. Purtroppo il tavolo è uno solo e, nonostante sarà presumibilmente difficile, una volta vinto dubito ci saranno i presupposti per rigiocarlo. Potreste stufarvi una volta viste tutte le missioni, anche senza aver vinto; ma questi sono i limiti tipici di questi giochi. Magari dei flipper non ve ne può fregare di meno, in caso contrario non sarà una cattiva idea pensare a Timeshock!. Sempre che desideriate un prodotto in grado di non farvi rimpiangere le macchinette dei locali.

TEST

Solo un genitore snaturato chiamerebbe i suoi due figli Bub e Bob, ma chi può biasimarlo, del resto neanche due draghetti che fanno le bolle dalla mattina alla sera sono una cosa normale.

A cura di Karim "Bab" De Martino (karim@bbs.infosquare.it)

È proprio così: gli eroi di Bouble Bobble sono tornati sui nostri PC in questo divertentissimo puzzle game che ha spopolato nelle sale giochi di mezzo mondo. Per quei pochi che ancora non conoscono Puzzle Bobble farò una piccola introduzione storico-culturale. Era il lontano 1980... qualcosa, quando nelle sale giochi fece la sua comparsa Bubble Bobble; lo scopo del gioco era imprigionare i mostri all'interno di bolle e poi farle esplodere in modo da eliminarli definitivamente. Il gioco, ritenuto un vero classico, è stato convertito su tutte le piattaforme esistenti. Sono stati fatti anche dei seguiti: Rainbow Island, dove i nostri due amici combattevano i cattivi a colpi di arcobaleno, e Parasol Stars, che vedeva i due eroi accanirsi contro i nemici a colpi di ombrello. Il grande ritorno dei due simpatici draghetti, ovvero la consacrazione di Bub e Bob a vere star del mondo videoludico recente, è arrivata recentemente con la saga di Puzzle Bobble, giunta in sala giochi al suo terzo capitolo! Spero che la lunga introduzione sia piaciuta anche perché sul gioco vero è proprio non c'è molto da dire. Si tratta del primissimo episodio dei due apparsi in sala giochi recentemente e, giusto per farvi capire, quello in voga l'estate scorsa era il numero due. Lo scopo del gioco è chiaramente quello di lanciare alcune bolle dal basso verso l'alto posizionandole vicine in modo tale da formare gruppi di tre dello stesso colore. Infatti, tre o più bolle vicine scompaiono facendo aumentare il vostro punteggio o, nel caso stiate giocando contro un amico, aggiungendone alcune nel suo campo di gioco, mettendolo in difficoltà. Per aiutarvi in questa impresa ci sono anche delle bolle bonus di tre tipi: fulmini, cascate e bombe. I primi fanno scomparire tutte le bolle sulla stessa fila, l'acqua invece cambia il colore delle bolle sottostanti rendendone più facile l'eliminazione e, infine, le bombe esplodono eliminando le bolle circostanti. Si può giocare in tre modalità: da soli, in due oppure nel Challenge Mode. Nel primo caso si tratta semplicemente di risolvere gli schemi che ci vengono presentati via via. Le bolle sono disposte in modi differenti e conta molto la riflessione. Nella modalità multiplayer, che può essere in due sullo stesso PC oppure via rete, quello che conta è distruggere più bolle nel minor tempo in modo da mandare le bolle dalla parte dell'avversario. L'ultima modalità (Challenge) è una sfida su un solo schema in cui, però, le bolle vengono rigenerate in continuazione e sempre più velocemente. Il sonoro merita una menzione in quanto sul CD sono presenti ben sei tracce sonore realizzate a dovere. La grafica è quella che vedete in foto e le risoluzioni possibili sono 320x200, 640x480, o schermo intero (che comunque è la migliore!). Mi sembra di aver detto tutto quindi vi lascio al commento, che scriverò dopo una piccola pausa durante la quale Stefano Gradi mi insegnerà a fare le bolle dal naso come fa lui!

La modalità multiplayer è certamente la più divertente e la longevità del titolo è assicurata.

I livelli a schema fisso si superano facilmente se si imbrocca la giusta successione di colori.

È appena esplosa una bomba distruggendo tutte le bolle circostanti e facendone cadere altre.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX
VIDEO	SVGA 256 colori (320x200, 640x480)
AUDIO	Schede compatibili Win 95
CONTROLLI	Tastiera e Joypad
NOTE	Supporta il gioco multiplayer sullo stesso computer o via rete
SOFTWARE HOUSE	TAITO

ALTERNATIVA

Super Puzzle Fighter 2 Turbo (Capcom): Dall'alto cadono gemme colorate che messe una vicino all'altra si uniscono, poi con uno speciale detonatore si fanno esplodere. I personaggi sono le caricature di quelli di Street Fighter 2.

Baku Baku Animal (Sega PC): Il concetto è analogo, cadono dei blocchi che rappresentano delle verdure e altri con degli animali. Mettendo gli animali vicino alle verdure, questi se le mangiano. Molto divertente.

HELP

✗ Guardate sempre di che colore sarà la bolla successiva in modo da poter posizionare quella corrente senza chiudervi possibili tris.

✗ Se avete due bolle uguali e vicine in una buona posizione cercate di attaccarci più bolle possibili per poi farle cadere all'arrivo della terza.

OPINIONE

87

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Il gioco pur essendo semplicissimo è stato convertito per PC solo adesso. Perché? Chi può dirlo, fatto sta che comunque si tratta di un titolo datato. E allora? È divertentissimo lo stesso, ma il rischio è che oramai tutti lo avrete giocato in sala giochi e una volta acquistato potrebbe stufarvi dopo poco. Non fraintendete: è bello, è giocabile, insomma è un classico e oltre tutto viene venduto a meno di 50.000 lire. Però c'è la questione dei cloni (vedi box alternativa), che, avendo un concept più moderno, sono sicuramente più divertenti sia in singolo, sia in multiplayer. In definitiva, se questo gioco fosse uscito l'anno scorso, gli avrei dato un 95 senza neanche starci a pensare, oggi però a cercare bene si può trovare di meglio! Ma se siete comunque degli appassionati del genere, non dovreste lasciarvelo sfuggire.

Atlantis

Segreti d'un mondo perduto

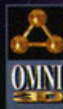
UN'AFFASCINANTE ESPLORAZIONE

UNA DISPERATA LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA

Viaggerai nel tempo ed entrerai nel mondo di Atlantide, una civiltà ricca, meravigliosa e sofisticata.
La Regina Rhea governa quest'isola di pace e di benessere. Il suo è un regno pacifico - o no? Scoprirai la verità entrando nella vita di Seth, il giovane eroe di questo mistero che si snoda attraverso cinque continenti.
Vivrai un'avventura di proporzioni epiche, il cui risultato può decidere il destino stesso di questo affascinante universo popolato da macchine favolose e personaggi imprevedibili.

Parlato in italiano

- La tecnologia proprietaria OMNI-3D offre una totale libertà di visualizzazione a 360°
- Spettacolare grafica 3D a tutto schermo
- L'animazione dei personaggi utilizza il motion capture e la tecnologia di sincronizzazione labiale OMNI-SYNC
- Audio 3D: sentirai i pericoli avvicinarsi prima del tempo
- 50 personaggi con cui parlare.
- 5 affascinanti mondi, ciascuno con la sua cultura e i suoi misteri

4 CD-ROM per Win95/NT & DOS

by C.T.O.

http://www.cto.it

CAPITALISM Plus

Si può dire quello che si vuole, ma indubbiamente nella nostra società il denaro è fondamentale; non dico che questa sia una cosa giusta, però nulla si può fare per cambiare la situazione, se non vivere come dissidenti rifiutando i valori imposti dal sistema capitalistico.

A CURA DI ALBERTO FALCHI (ALBERTO@MAIL.VIVA.IT)

Questa è la lista delle cento persone più ricche del mondo... il vostro compito è essere uno di loro.

Come potete vedere da questa foto il tutorial è fatto davvero molto bene, e vi aiuterà a introdurvi nel gioco senza troppe crisi causate dalla complessità e dalla quantità delle opzioni.

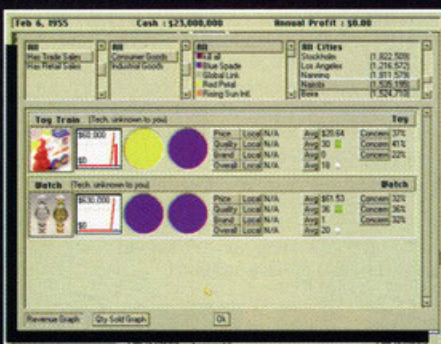
Questo è il nostro profitto attuale, e come potete vedere è abbastanza basso dato che in trenta mesi non sono riuscito a guadagnare nulla.

Ma questa è solamente una delle tante opinioni sull'argomento, dal momento che altri non vedono poi tanti aspetti negativi nel capitalismo, anzi, riescono a sfruttarlo a proprio vantaggio, costruendosi un impero commerciale che li riempirà di gioie e denaro. E questo è proprio quello che dovete fare in questo gioco, partire con un limitato budget, dieci milioni di dollari, e da lì costruire un impero finanziario, fino a diventare uno degli uomini più ricchi del mondo, sfruttando solamente la vostra intelligenza e il vostro intuito.
La prima cosa da fare è scegliere quale attività fondare: la cosa più semplice è quella di diventare il distributore di un particolare prodotto, ma potreste anche decidere di aprire una fattoria, una fabbrica o un centro di ricerca e sviluppo, oppure fare più cose insieme, ovviamente budget permettendo. Non appena avete scelto in che ramo iniziare la vostra carriera, dovrete selezionare la zona adatta dove impiantare la vostra attività, e a questo punto iniziano subito le vere difficoltà: se avete scelto di costruire una fattoria, per esempio, dovrete cercare una zona adatta, controllando le condizioni climatiche, la temperatura media, la piovosità della zona. Se invece preferite fare il grossista, dovrete scegliere una città dove ci sia abbastanza richiesta di quel particolare prodotto, che sia ben collegata con i distributori, e, soprattutto, non troppo costosa per le vostre tasche. È ora venuto il momento di impiantare le varie unità necessarie: ci deve essere un reparto che si occupi di comprare il materiale dalla fabbrica, un altro che lo distribuisca nei negozi, un altro ancora che si occupi della pubblicità, un quarto nel caso abbiate deciso di prendere materiale grezzo che deve poi essere lavorato... porca miseria, il gioco è appena iniziato e già si incontrano un milione di difficoltà diverse. Dovete infatti sapere che i programmatori hanno deciso di includere ogni possibile condizione all'interno del gioco, e così tutte le decisioni necessarie, che nelle realtà vengono ripartite a numerose persone, vengono scaricate sul vostro groppone, e quindi avrete molto da lavorare: prima, per esempio, vi ho parlato dei vari reparti... sappiate che attivarli non basta, dovete anche curare numerosi parametri, per esempio il prezzo che dovrà avere il prodotto per l'utente finale, la quantità di denaro da versare per addestrare i vostri dipendenti, la somma da utilizzare per pubblicizzare ciò che vendete. Ma non è finita qui, dal momento che dovrete anche indicare come devono interagire i vari settori fra di loro: quello delle vendite e quello degli acquisti ovviamente dovranno essere collegati direttamente fra di loro, mentre quello della pubblicità potrà essere sconnesso, dato che non ci deve essere un passaggio di materiale fra i due settori. Inoltre, per decidere quale prodotto vendere dovrete badare a numerosi parametri, come la qualità, il costo, la notorietà della marca e la domanda in una particolare zona. Dopo aver faticosamente impiantato una base solida su cui lavorare, potrete vedere i frutti del vostro lavoro, controllando numerosi

Prima di scegliere dove posizionare la vostra azienda, dovete tenere conto di numerosi parametri, come le condizioni climatiche, la piovosità e la posizione geografica.

Una volta scelta la città dove posizionare il distributore dovete anche trovare una zona adatta: quelle vicino al centro sono indubbiamente migliori, ma anche molto più costose, quindi occhio ai conti.

grafici che indicano il profitto, la quantità di materiale venduto, e rapportare poi i risultati con quelli degli altri affaristi, in modo da rendervi conto dell'andamento della vostra società in relazione con le altre. Se la vostra società procede bene potete allora decidere di ampliarla, per esempio costruendo una fabbrica nelle vicinanze della città in modo da non dover più dipendere da terzi per l'importazione, oppure avviare una seconda attività del tutto sconnessa dalla prima: se, per esempio, leggete sul giornale, la principale fonte di notizie all'interno del gioco, che è stato trovato un giacimento di uranio in una particolare zona, potreste decidere di impiantare uno stabilimento per estrarlo, e dedicarvi solamente a questa attività, delegando la prima a un presidente. Il discorso del presidente poi è abbastanza complesso, dal

Questa è una veloce descrizione di voi e dei vostri avversari nel mondo della finanza...

Altra schermata che illustra l'andazzo della nostra impresa: questa volta andiamo sicuramente molto meglio, dato che siamo in netto attivo...

momento che deve essere una persona di fiducia, e soprattutto deve essere ben retribuita per il lavoro che fa: dovrete dargli uno stipendio allineato con quello dato dagli altri magnati, in modo da non farlo andare a lavorare per altre aziende, e poi dovete concedergli degli aumenti se volete che vi resti fedele e che lavori con entusiasmo... un presidente demotivato, infatti, potrebbe sbagliare completamente politica aziendale e portarvi alla bancarotta. E non è finita qui... dopo qualche anno dovrete per forza impiantare un settore per la ricerca e lo sviluppo, in modo da vendere nuovi prodotti o di migliorare quelli esistenti, e altre migliaia di scelte dovranno aggiungersi a quelle che già avevate.

ALTERNATIVA

È difficile trovare qualche gioco simile a questo, sia come impostazione che come argomento trattato... le uniche scelte si rivolgono verso gli altri prodotti della Interactive Magic:
Destiny: impersonate un dio, e dovete preoccuparvi dello sviluppo della razza umana, dalla sua comparsa sulla terra sino ai giorni nostri e oltre... complesso come il gioco recensito, anche se parecchio più irreale, soprattutto a causa dell'argomento trattato.

HELP

✗ Per prima cosa fate tutti i tutorial, dal momento che vi spiegano veramente bene il significato di ogni singolo parametro e l'importanza di ogni scelta... sono uno strumento indispensabile se volete riuscire a combinare qualcosa di decente.
✗ Inoltre, cercate di tenere una scala temporale adeguata: se il tempo scorre troppo velocemente non riuscirete a concludere nulla, mentre se lo fate scorrere in modo esageratamente lento rischierete solo di annoiarvi mentre aspettate i risultati di una particolare scelta.

OPINIONE

Insieme al gioco mi è arrivata una nota, nella quale veniva sottolineato che non mi sarei dovuto spaventare di fronte alla complessità del gioco, dato che era proprio lo scopo che si erano presupposti i programmatori. Fatta questa doverosa premessa, e dopo aver letto l'articolo, avrete dunque capito che questo non è un giochillo da fare durante la pausa pranzo, mentre mangiate un panino, ma è un'accuratissima simulazione, ogni minima variabile è stata tenuta da conto, niente è lasciato al caso. In definitiva, preparatevi a molte ore di training prima di riuscire a destreggiarvi senza problemi fra le migliaia di sottomenu e di opzioni che infarciscono il gioco; indubbiamente i vari tutorial vi aiuteranno non poco in questa fase d'apprendimento, ma prima di arrivare a essere un magnate passerà molto tempo. La longevità è quindi elevatissima: tutte le partite saranno diverse, ci sono numerosi scenari da affrontare, e le infinite variabili faranno sì che le situazioni non si ripetano quasi mai... dovrete tenere conto della qualità del prodotto che vendete, della sua disponibilità, del suo prezzo, delle difficoltà a procurarvene grosse quantità e della necessità nella zona dove volete venderlo. A questo punto molti avranno già smesso di leggere, spaventati dalla complessità del gioco, e non posso certo darvi torto; se però è proprio quello che andate cercando, allora indubbiamente questo gioco fa per voi, potrete sbizzarrirvi nell'esaminare decine e decine di tabelle diverse, controllare grafici, carte geografiche e climatiche, studiare strategie per riuscire finalmente a diventare ricchi, molto ricchi, i più ricchi del mondo, almeno in un videogioco. Per tutti gli altri invece il consiglio è uno solo: statene alla larga dato che non potreste apprezzare le finezze di questo prodotto. Insomma, un buon gioco ma solo per pochi, anzi, per pochissimi.

La grafica del gioco, anche senza usare schede accelerate, è piuttosto buona, soprattutto nei fondali, purtroppo però non si può dire lo stesso per il frame rate.

Un picchiaduro tridimensionale che fa uso di schede accelerate!?!

Fosse vero...

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

Bisogna ammetterlo, ragazzi, da quando le schede accelerate 3D hanno cominciato a invadere il mercato, i videogiochi per PC ne hanno tratto nuova linfa vitale. Tutti i generi stanno subendo rivisitazioni grafiche incredibili, raggiungendo livelli prima impensabili; inoltre, grazie all'aumento del frame rate, anche la giocabilità ne ha risentito positivamente, per esempio, nei giochi di guida, che finalmente offrono una velocità degna di questo nome. Purtroppo però, questo nuovo vigore non ha ancora toccato il genere dei picchiaduro poligonali, non tanto perché non siano apparsi giochi accelerati di questo tipo, ma perché nessuno di essi (anche tra i più degni rappresentanti) è riuscito a raggiungere vette qualitative eccelse. La Silmarils, dunque, ha provato a dire la sua con un prodotto piuttosto classico: un picchiaduro poligonale dove tutti i lottatori sono dotati di armi e dispongono di vari tipi di mosse e attacchi speciali (e chi si interessa un po' di console, riporterà alla memoria il fantastico Soul Blade per PlayStation). Al posto, però, di ambientare Time Warriors in una specifica era o di utilizzare un particolare "tema", i programmatori della casa inglese hanno optato per una sorta di "torneo temporale", utilizzando così lottatori dalle più svariate ere. Si passa, così, dal classico samurai, al cavaliere armato di spada a due mani, fino ad arrivare a un terribile guerriero vichingo con annesso un simpatico martello da guerra (più grosso di lui), per un totale di otto personaggi di base. Dal punto di vista della giocabilità, Time Warriors non offre comunque nulla di nuovo: ogni lottatore, armato con un arma differente, possiede il proprio bagaglio di attacchi speciali e amenità simili, con l'aggiunta di una supermossa da utilizzare quando una seconda barra (posta sotto quella dell'energia) raggiungerà il livello massimo, a seconda dei colpi inferti e subiti. Da notare, inoltre, la possibilità di muoversi tridimensionalmente sul ring, da cui sarà anche possibile buttar fuori l'avversario per vincere l'incontro. In definitiva, tutto quello che offre Time Warriors si ferma qui, e, in un certo senso, potrebbe anche bastare (visto che possiede tutte le caratteristiche tipiche del genere). Purtroppo però, è la realizzazione tecnica che lo accompagna a non essere all'altezza, a causa della mancanza di frame di animazione (che poteva benissimo essere ovviata con una migliore lavorazione e un migliore uso delle schede 3D) e della generale scarsità di mosse veramente utili, limitate a due o tre per personaggio.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA (320x200, 640x400, 640x480)
AUDIO	SoundBlaster o compatibile e tracce audio CD
CONTROLLI	Tastiera, joystick, joypad
NOTE	Matrox Mistique e 3Dfx (non compatibile, per ora, con il chipset Voodoo Rush)
SOFTWARE HOUSE	Silmarils

ALTERNATIVA

Toshinden (Playmates): diretta conversione da PlayStation, è sicuramente il migliore nel suo genere. A livello di giocabilità è, infatti, piuttosto ben realizzato, anche se non gode di grandi animazioni.

FxFighter Turbo (Argonaut Software): il suo predecessore (FxFighter) ha avuto l'onore di essere il primo picchiaduro poligonale ad apparire su PC. Quest'ultimo è un seguito un po' scialbo, con poche innovazioni e grafica leggermente rifatta.

Virtua Fighter PC (Sega): tra i picchiaduro senza armi è sicuramente il migliore in 3D apparso su PC. Personaggi ben realizzati e una varietà di mosse non indifferente ne fanno un buon titolo per appassionati.

HELP

- ✗ Cercate di trovare velocemente la supermossa del personaggio che state usando, dal momento che queste hanno un effetto devastante.
- ✗ Utilizzate il più possibile le proiezioni (indietro e calcio forte). Queste sono, infatti, impossibili da parare e causano una gran quantità di danni.
- ✗ Cercate di costringere l'avversario in parata a distanza ravvicinata, in modo da poter eseguire facilmente una proiezione.
- ✗ Per trovare le mosse speciali non segnate sul manuale, "ispiratevi" a quelle degli altri personaggi, sono tutte più o meno simili.

OPINIONE

Ogni qualvolta mi capita tra le mani un picchiaduro per PC, devo ammettere che comincio sempre a guardarlo in maniera molto prevenuta, soprattutto se si tratta di un picchiaduro in tre dimensioni. Infatti, persino i due titoli di maggior qualità nel genere (Virtua Fighter PC e Tohshinden) non sono riusciti a entusiasmarmi più di tanto, al di là della loro indubbia giocabilità. Questo perché, per quanto sia potente la macchina su cui girano, la mancanza di frame di animazione è sempre fin troppo marcata, soprattutto se si vuole fare un inutile confronto con le controparti per console. Time Warrior, purtroppo, non fa eccezione a questa regola e, benché sfrutti le più avanzate tecniche di accelerazione tridimensionale, si assesta su livelli qualitativi medi, sia dal punto di vista grafico, sia da quello della giocabilità, pecca senza dubbio più grave. Il numero di mosse utili a disposizione è, infatti, un po' troppo ristretto e si finisce per usare fin troppo spesso le proiezioni o le supermosse che mettono una seria ipoteca sulla vittoria in uno scontro. Manca, dunque, quella componente di varietà e di sfida che dovrebbe essere tipica di tutti i prodotti di questo genere e questa lacuna, per quanto Time Warrior non sia integralmente da condannare (certe trovate rimangono abbastanza divertenti), fa sì che questo titolo della Silmaris sia adatto solo a una ristretta cerchia di appassionati, continuamente in caccia di nuovi picchiaduro per PC, tanto carente da questo punto di vista.

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!

Ecco la novità che ha rivoluzionato il mondo dei joypad. Spaceorb 360 è dotato di una sfera ultrasensibile al movimento e alla pressione del pollice che permette spostamenti velocissimi e un controllo totale di tutti i movimenti. Leggero e maneggevole, Spaceorb 360 fa sembrare vecchi tutti gli altri joypad e ti proietta verso avventure fino a ieri impensabili. Ora il mondo è nelle tue mani: puoi aggredire lo schermo e spostarti liberamente su 360 gradi e 6 assi! Se vuoi fare un'esperienza vertiginosa, provalo... vivrai la differenza!

Ideale per: DESCENT 2 e **MDK.**

£ 169.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

TEST

A cura di Carlo "Air" Barone

EXTREME ASSAULT

E pensare che c'è ancora gente che crede che il PC sia buono solo a fare solo simulazioni e giochi di strategia... illusi!

La scena che non vorreste vedere mai... il nostro gioiellino tecnologico ridotto a un ammasso di detriti fumanti, sigh!

Eppure è proprio così: è credenza comune, soprattutto tra gli ambienti più "consolistici" (se mi passate il termine), che i Personal Computer non siano affatto adatti ai giochi puramente arcade e, da un certo punto di vista, è difficile dare torto a una simile affermazione, soprattutto dopo aver visto due capolavori del calibro di Ridge Racer e Tekken 2 per PlayStation (rispettivamente il più bel gioco di guida arcade e il migliore picchiaduro 3D per la suddetta console). Fortunatamente, però, le cose stanno velocemente cambiando in meglio; le motivazioni sono senza alcun dubbio molteplici, ma le due principali sono da attribuire al progressivo avvicinamento dei due mondi (ora, un po' paradossalmente, quasi in concorrenza) e all'introduzione delle nuove tecnologie nel campo dei PC, prima fra tutti quella delle schede acceleratrici 3D. Queste ultime hanno, infatti, permesso di raggiungere velocità e dettagli grafici nei giochi 3D prima d'ora impensabili, aumentando di conseguenza la qualità dei prodotti arcade. Un esempio di questa tendenza è proprio Extreme Assault, ultimo prodotto della Blue Byte (casa famosa per titoli del calibro di Battele Island e The Settler), che, pur non utilizzando routine di accelerazione 3D di schede proprietarie, sfrutta in maniera eccellente le estensioni multimediali dei processori MMX. In questo titolo, il giocatore veste i panni di un pilota di un moderno e futuristico elicottero d'assalto (anche se, avanti nel gioco, sarà possibile guidare anche un carro armato antigravitazionale, il T1), il Sioux AH-23, dotato dei più letali armamenti esistenti come mitragliatrici ultraveloci, armi laser, missili a ricerca calorica e devastanti Smart Bomb, nella più pura tradizione degli sparatutto. A bordo di questo mezzo, dunque, dovremo lanciarci in un "assalto estremo" contro un terribile e ipertecnologico nemico, dotato di un esercito immenso. Naturalmente, il nostro compito sarà quello di portare a termine una lunga serie di missioni (divise in più aree), dagli obiettivi più vari: si passerà dal totale annientamento di tutti i nemici presenti nella zona, alla distruzione di particolari bersagli chiave, fino ad arrivare al recupero di ostaggi e piloti della nostra fazione dispersi in campo nemico. La struttura delle missioni è, però, una delle caratteristiche più accattivanti di Extreme Assault: a differenza di altri titoli di questo genere, infatti, dove, una volta raggiunto un obiettivo, si può tornare alla base a fare rifornimento, in questo

Come potete vedere da questa esplosione, gli effetti di trasparenza "generati" dalle estensioni MMX sono di tutto rispetto, quasi incredibili.

Più avanti nel gioco vi troverete all'interno di complessi futuristici. In questi casi, un minimo errore di manovra vi potrebbe costare parte dell'energia degli scudi.

Alcuni obiettivi richiedono il recupero di ostaggi o piloti dispersi; basterà volarci sopra senza atterrare e li salverete senza colpo ferire.

Il vostro veivolo è un mezzo estremamente manovrabile. Infatti, anche quando vi troverete in strutture complesse come questa, riuscirete a muovervi senza difficoltà.

In questa missione dovrete eliminare le postazioni nemiche messe a difesa di questo ponte. Non si tratta di un'impresa particolarmente ostica, ma gli aerei che sorvolano continuamente la zona continueranno a darvi un po' di problemi.

Se vi sentirete particolarmente cattivi, potrete accanirvi contro ogni costruzione che incontrate. A volte potrete anche trovare qualche interessante bonus.

prodotto della Blue Byte tutte le missioni di una stessa area andranno affrontate consecutivamente, con delle piccole pause in cui una sequenza precalcolata o un briefing visivo ci illustreranno i prossimi obiettivi. Le conseguenze di questa scelta sono notevoli: innanzitutto, il senso di continuità è elevatissimo, aumentando il realismo complessivo del gioco (se di realismo si può parlare in questo genere di prodotto...), inoltre entra in gioco l'importanza dello stato in cui si termina la missione. Infatti, tra una missione e l'altra, scudi e munizioni non verranno minimamente ritoccati, ma continuerete a giocare nello stessa situazione in cui avete completato l'obiettivo precedente; è inutile dire che finire una parte di un area in condizioni critiche non vi faciliterà di certo nella conclusione di quella successiva.

Molto belli, poi, saranno i passaggi tra i vari tipi di ambienti: vi troverete a combattere inizialmente tra ridenti pianure e collinette, per arrivare poi ad addentrarvi all'interno di caverne e persino di basi sotterranee segrete ultratecnologiche, passando per paesaggi artici e montani; insomma, non si può certo parlare di mancanza di varietà...

Come avrete già intelligentemente intuito (vista l'introduzione soprattutto), Extreme Assault non è certo un simulatore di volo, ma, in tutto e per tutto, un arcade nel vero senso della parola. Per quanto sia richiesta una minima strategia e le missioni siano piuttosto varie, il vostro scopo primario sarà, infatti, quello di eliminare e distruggere qualunque cosa si pari davanti a voi, sia essa nemica o neutrale, immobile o in movimento. Per facilitarvi in questo compito, vi verrà in aiuto un sistema di comando semplice e intuitivo, che potrete configurare a seconda delle vostre esigenze (è possibile definire un controllo classico tipico dei simulatori o uno decisamente più arcade), e un insieme minimo di parametri da considerare, ridotto essenzialmente al numero di munizioni e al livello di energia degli scudi. Il risultato è un gioco brillante, intuitivo ed estremamente giocabile che non scade mai nella noia o nell'eccessiva difficoltà, pur restando dotato di un'ottima longevità (visto che, a seconda del livello di difficoltà scelto, avrete accesso a un diverso numero di aree).

Inoltre, tutto questo è suppor-

ZOOM IN
Un occhio di riguardo

1. In questo display verrà segnalato lo stato delle vostre armi primarie. Ogni cerchio indicherà un diverso potenziamento dell'arma selezionata.
2. La barra in alto indica il livello dei vostri scudi. Prestateci molta attenzione dal momento che non verranno ricaricati al termine di una missione, ma solo recuperando gli appositi bonus.
3. Qui, invece, ci saranno le armi "risolutive": missili teleguidati, Smart Bomb e Thunderbolt. Usatele con parsimonia dal momento che ne avrete a disposizione un numero molto limitato.
4. Nel radar può essere deciso il fattore di zoom, a seconda della situazione. I puntini rossi indicheranno i nemici, quelli gialli i missili sparati contro di voi, mentre quelli cerchiati di bianco saranno i vostri obiettivi primari.
5. Nella barra in basso scorrerà continuamente l'obiettivo o gli obiettivi primari della vostra missione, in aggiunta ad altre informazioni utili.
6. Il mirino è il vostro più fedele alleato. Il sistema di mira automatica (con certe armi) provvederà da solo a modificare la traiettoria di fuoco, mentre accanto al cerchio giallo verrà indicata l'energia rimasta al nemico.

HELP

✗ Imparate al più presto a utilizzare lo spostamento laterale, potrebbe salvarvi la vita in più di una occasione.
✗ Cercate di utilizzare l'arma appropriata a seconda del nemico. Alcune, infatti, per quanto potenti, sono poco efficaci su bersagli in movimento.
✗ Una volta terminata una missione, dedicatevi, se non siete sotto il fuoco nemico, alla distruzione di facili bersagli. Potrebbero fornirvi dei bonus ausiliari.
✗ Se state per terminare una missione in condizioni critiche, è preferibile ricominciarla, altrimenti vi troverete in guai seri in quella successiva.

ALTERNATIVA

Thunderhawk 2 (EIDOS): anche se un po' vecchiotto (lo potete trovare in budget) è stato uno dei migliori arcade su elicottero (fino a ora, almeno...), anche se soffriva di difetti un po' fastidiosi.
Tunnel B1 (Ocean): pur non essendo molto adatto per un confronto con Extreme Assault, questo titolo della Neon è frenetico e giocabile quanto il prodotto della Blue Byte.
Comanche3 (Novalogic): l'ultimo della serie e anche il migliore (a parte le esose richieste hardware...).
È l'ideale per chi non ama troppo gli sparatutto puri, ma non sopporta neppure le simulazioni esagerate.

Spesso dovrete attraversare questi campi di forza azzurri. Per eliminarli dovrete distruggere i loro generatori, normalmente difesi dalle forze nemiche.

Gli scontri aerei sono probabilmente i più impegnativi. Per eliminare con facilità questi elicotteri dovrete, infatti, usare un arma molto veloce e precisa.

tato da una realizzazione tecnica di tutto rispetto: il motore grafico di Extreme Assault, infatti, appare estremamente fluido e, se avete la fortuna di possedere un processore MMX, ricco di spettacolari effetti di luce e di trasparenza da lasciare assolutamente a bocca aperta, tanto da non far assolutamente rimpiangere la mancanza di una scheda acceleratrice 3D. Oltre al supporto multiplayer (ormai d'obbligo in questo genere di giochi) solo per rete IPX, Extreme Assault non offre essenzialmente nient'altro, ma questo non è certo motivo di demerito, visto che in definitiva, pur senza avere pretese eccessive, questo prodotto della Blue Byte si distingue ampiamente dalla massa, raggiungendo standard, in campo arcade, difficilmente visti in precedenza su PC.

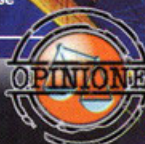
Alla fine della prima area, dovrete eliminare questa installazione. Non è un compito difficile, se sapete dove mettervi...

Una volta distrutti, alcuni nemici vi lasceranno degli utilissimi bonus per ricaricare le armi e gli scudi, cercate di raccoglierli tutti!

OPINIONE

Cosa può dire un appassionato di simulatori di volo quando si trova a giocare a Extreme Assault? Niente, sta zitto e continua a svolazzare qua e là divertendosi come non gli capitava da mesi. Sì, secondo me il maggior pregio di Extreme Assault è quello di essere estremamente divertente. Il bello è che anche le caratteristiche tecniche sono di tutto rispetto, la grafica in alta risoluzione è dettagliata e fluida, il sonoro è adeguato all'azione di gioco e la struttura delle missioni invoglia a proseguire all'infinito. Proprio quest'ultimo particolare (penso che Carlo l'abbia ampiamente descritto) aggiunge quel tocco di classe che permette a EA di distinguersi tra i giochi d'azione per PC. Il fatto di essere un arcade con l'aspetto di un simulatore non mi disturba affatto, anzi. Io non apprezzo molto i titoli che si posizionano a metà tra un genere e l'altro, cercando di sfruttare i rispettivi pregi, non riuscendoci quasi mai (salvo poche eccezioni). Extreme Assault non ha nessuna pretesa di simulare un elicottero da combattimento, non dovete preoccuparvi di studiare rotte, definire waypoint e assecondare leggi fisiche. Pregevole il fatto di poter giocare tranquillamente con visuale interna o esterna, anche se quest'ultima non è molto comoda quando si tratta di colpire dei bersagli più piccoli del vostro elicottero, dato che praticamente scompaiono. La varietà di situazioni e di obiettivi contribuisce a non rendere noioso questo gioco, neanche dopo averci giocato per ore. La longevità si attesta su livelli elevati, dato che vi verrà voglia di rigiocarlo anche dopo averlo finito una prima volta, solo per aumentare il vostro record personale. Per concludere: se avete voglia di divertirvi, comprate Extreme Assault.

Stefano "Stephan" Gradi

OPINIONE

89

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

È davvero un piacere vedere come un genere così ignorato su PC, ogni tanto tiri fuori dei prodotti di qualità. Extreme Assault è, infatti, perfettamente alla pari con tanti altri prodotti per console, merito sia della grafica molto accattivante (a patto che si possieda un processore MMX), sia della sua elevata giocabilità e immediatezza. Ed è proprio su queste due ultime caratteristiche che EA punta il suo successo. Infatti, pur non risultando mai troppo facile (e i quattro livelli di difficoltà giocano un bel ruolo in questo), il giocatore si trova sempre a suo agio, coinvolto al massimo nell'azione. Certo, per quanto sia richiesta una minima pianificazione degli attacchi, Extreme Assault non è un prodotto dove dovrete spremervi le meningi o studiare tattiche complesse, ma, in fondo, è proprio questo l'obiettivo del gioco: azione pura da "smanettoni", senza nessun'altra pretesa. Menzione speciale va, poi, all'aspetto grafico, che pur non utilizzando alcun tipo di scheda 3D, appare di ottimo livello su processori MMX (probabilmente siamo davanti al prodotto che meglio sfrutta le capacità di questo discusso processore), con una fluidità del tutto invidiabile. Insomma, Extreme Assault, nel suo piccolo, resta un "semplice" arcade, ma è sicuro che proprio per questo motivo può interessare a un buon numero di videogiocatori. Questi i fatti, a voi l'ardua sentenza: se preferire il realismo e i "milioni" di tasti di Longbow (per fare un nome), oppure l'immediatezza e la giocabilità di Extreme Assault.

SPECS

16 MB

486 DX4 a 100 MHz

SVGA (320x200, 640x480) a 256 o 65mila colori

SoundBlaster o compatibili + MIDI

Tastiera, joystick (2, 4 tasti, o Thrustmaster), mouse

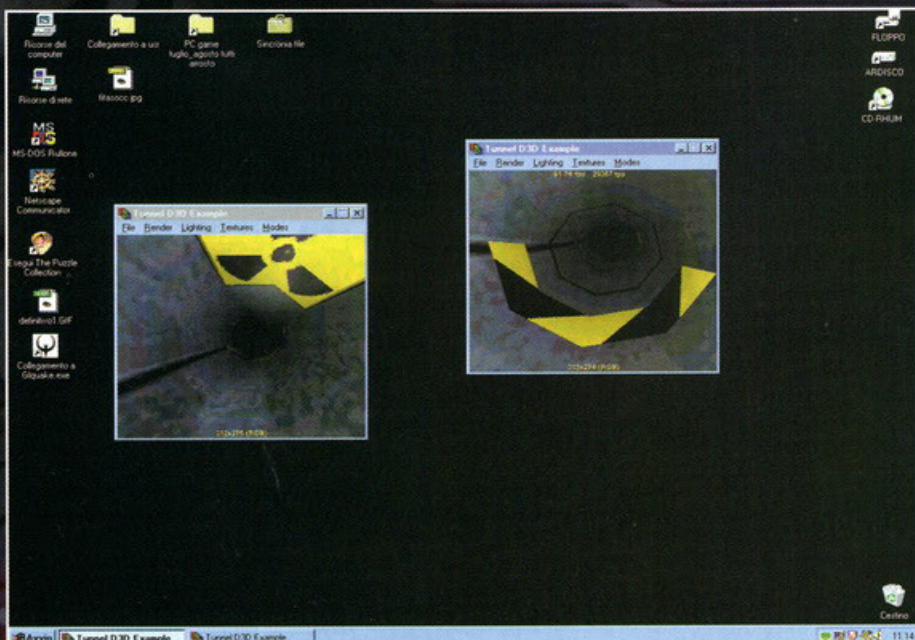
Consigliato processore Pentium, supporta le estensioni MMX per trasparenze ed effetti di luce

CAPITANO, LA MISSIONE E' NELLE TUE MANI...
Abbiamo iniziato l'avvicinamento in formazione compatta. L'obiettivo è quello di annientare il nemico e distruggere la sua postazione. La missione è delle più difficili, ma con F-15E non posso fallire.
Estremamente maneggevole, ultrasensibile, F-15E simula perfettamente la cloche di un F-15 e apre nuovi orizzonti nel mondo dei joystick.
Il nemico è già in vista, il combattimento sta per cominciare, la mano è sulla cloche...
Passo e chiudo.
...CON LA SERIE F-15 E NON PUOI FALLIRE!
A PARTIRE DA
£ 79.900
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER
HARDWARE
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Hercules Stingray

La Hercules si lancia di prepotenza nel mondo delle schede accelerate 3D, producendo la prima scheda basata sul nuovo chipset Voodoo Rush della 3Dfx.

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

È ormai un dato di fatto che, nel marasma delle schede accelerate 3D, la corona di regina indiscussa sia da assegnare alle schede dotate di chipset Voodoo, che ha portato le prestazioni dei giochi in tre dimensioni a livelli prima di quest'anno assolutamente inimmaginabili. Questa affermazione trova, inoltre, una ulteriore conferma nel supporto che le software house stanno dando a questa "mostruosa" scheda, ma tanto ovvia è la sua potenza, tanto è alto il prezzo in lire che bisogna pagare per portarsene a casa una, vista soprattutto la necessità di possedere già una scheda 2D, per svolgere tutte le "normali" funzioni del PC. A questo problema (non certo di piccola entità), la Hercules fornisce una grandiosa soluzione, l'utilizzo del nuovo chipset Voodoo Rush, creato sempre dalla 3Dfx, capace di integrare in una singola scheda le incredibili capacità di accelerazione 3D del Voodoo e le prestazioni di una buona scheda 2D.
La Hercules Stingray 128/3D, questo il nome ufficiale della scheda, distribuita in Italia dalla Tecnodiffusione, è dunque la prima VGA in commercio che permette di utilizzare la potenza del chipset 3Dfx, senza disporre di una scheda ausiliaria, con gli ovvi vantaggi monetari che ne conseguono. Due domande, a questo punto, sorgono spontanee: se la potenza del Voodoo Rush è effettivamente identica a quella dei chipset Voodoo, montati su schede come la Diamond Monster 3D o la Orchid Righteus 3D, e se le prestazioni, in ambito bidimensionale, di questa Stingray 128/3D possano competere con tante altre schede dedicate esclusivamente al 2D. In pratica bisogna vedere se la Hercules non sia caduta nello stesso errore della Creative Labs, con la sua 3D Blaster: buona nell'accelerazione 3D, ma deludente per quanto riguarda le "vecchie" due dimensioni. Prima di parlare delle prestazioni 3D (a noi videogiocatori sicuramente più care), è dunque meglio spendere due parole sulle caratteristiche tecniche della Stingray: questa è composta essenzialmente da due parti, la scheda principale, che monta un processore Alliance 128-bit AT3D con 4 MB di EDO RAM e una daughterboard (cioè una scheda di dimensioni ridotte applicata a quella principale tramite dei connettori proprietari), dove risiedono i due chip Voodoo Rush e altri 2 MB di EDO RAM utilizzati per le texture.
A conti fatti, dunque, la Stingray 128/3D monta la bellezza di 6 MB di RAM complessivi, con risultati di tutto rispetto. Sotto Windows 95 è possibile raggiungere una definizione massima di 1600x1200 a 65.000 colori, mentre è possibile utilizzare la modalità "True Color" (milioni di colori) fino a una risoluzione di 1280x1024. Fortunatamente, tutto questo non implica notevoli rallentamenti o scrolling di bassa qualità e, per quanto non raggiunga gli alti livelli di certe schede "High-End" dedicate al 2D, bisogna ammettere che i risultati ottenuti sono ottimi, anche in ambiente DOS e nella gestione dei giochi che non utilizzano direttamente le capacità del chipset Voodoo Rush (Dungeon Keeper, per esempio, si muoveva alla stessa velocità di un PC di uguale potenza con Matrox Millenium). Sul fronte bidimensionale, dunque, la Stingray 128/3D appare tutt'altro che mediocre, ma, ovviamente, il fattore che ne potrebbe determinare il successo è la compatibilità con il chipset Voodoo originale e, di conseguenza, le capacità di accelerazione 3D.
A parte il nostro iniziale scetticismo, dovuto essenzialmente alle prime prove che abbiamo effettuato con driver non ancora definitivi (al momento, le versioni aggiornate e perfettamente funzionanti sono reperi-

Ecco un esempio della visualizzazione in finestra del rendering 3D. Avendo a disposizione abbastanza memoria è possibile aprire più finestre di questo tipo.

SPECS

Hercules

Tecnodiffusione

L.499.000 più IVA.
La versione retail comprende tre giochi venduti in bundle. Formula 1 della Psygnosis, Shadow of the Dark Empire della Lucasarts (!?!) e un terzo non ancora definito.

128/3d

Un esempio di come si possa giocare in finestra con il Voodoo Rush. Pandemonium girava perfettamente, senza dare alcun segno di rallentamento.

Uno dei migliori giochi usciti per Direct 3D è sicuramente Moto Racer. Sulla Stingray 128 le sue prestazioni sono eccellenti, anche se impercettibilmente inferiori rispetto a un Voodoo originale.

Direct 3D Test

ZOOM IN

A puro titolo informativo, abbiamo eseguito alcuni semplici test sul Direct3D inclusi nel DirectX 3.0a SDK (Software Development Kit). Questi valori si riferiscono a un computer con P200MMX e 32 MB di RAM e sono puramente indicativi.

	Monster 3D	Hercules Stingray 128/3D
3D Flipcube	84 fps	74 fps
Tunnel	84 fps	74 fps
Twist	84 fps	74 fps

bili al sito della Hercules o al sito ufficiale 3Dfx), il Voodoo Rush ha dimostrato piena compatibilità con qualunque software accelerato 3Dfx, con ottimi risultati (per questi vi rimando ai box appositi con i risultati dei test).
I giochi che abbiamo provato (a parte GLQuake, a cui è dedicato uno Zoom-in) sono stati Moto Racer, Pandemonium e Formula 1, in modo da verificare la piena compatibilità con le Direct3D e il Glide: con tutti e tre le differenze di velocità rispetto a una macchina che montava la Monster 3D (vi ricordo che le prove sono state effettuate su due PC identici, che montavano un Pentium 200MMX e 32 MB di RAM) sono apparse minime, piuttosto ininfluenti sulla giocabilità complessiva dei due prodotti, e questo a dispetto delle voci che davano il Voodoo Rush più lento del 20% rispetto al chipset 3Dfx originale. Inoltre, a vantaggio delle potenzialità di questa nuova scheda, è importante sottolineare che tutte le applicazioni Glide o Direct3D (siano esse giochi o programmi di grafica 3D) possono liberamente girare in finestra (se è presente l'opzione apposita ovviamente), a differenza di quanto avviene con il chipset Voodoo originale con cui è obbligatorio l'uso della grafica a pieno schermo.
A conti fatti, dunque, la Hercules sembra avere tra le mani un prodotto davvero competitivo, che, pur risiedendo in una fascia di prezzo superiore rispetto a Matrox Mistique, 3D Blaster e S3 Virge, offre prestazioni sicuramente superiori a queste ultime. Si tratta, quindi, di un acquisto da fare? La risposta si trova essenzialmente nelle vostre esigenze: se già possedete una Monster 3D (o un'altra scheda 3Dfx Voodoo, ovviamente), la risposta è sicuramente negativa, al massimo potreste pensare di cambiare la vostra "banale" VGA 2D con una più potente, ma se dovete comprare direttamente una scheda 3D (e magari avete una scheda bidimensionale non eccezionale), o, ancora meglio, volete comprarvi un PC partendo totalmente da zero, questa Hercules Stingray 128/3D potrebbe essere davvero un'ottima scelta, visto il rapporto qualità/prezzo che offre.

Grandi a confronto

ZOOM IN

Questo è il livello introduttivo su Monster 3D...

...come potete vedere non esistono differenze grafiche con la versione che gira su Stingray 128.

Al posto di eseguire complessi benchmark, o amenità simili, abbiamo preferito eseguire una "prova sul campo" con uno dei giochi che maggiormente sfrutta le capacità del chipset Voodoo, e che fosse in grado di fornire un dato numerico semplice e credibile. La nostra scelta è dunque caduta sulla versione in OpenGL di Quake, di cui abbiamo utilizzato i test interni per determinare il frame rate. Queste prove sono state effettuate con la versione più recente di GLQuake e dei driver Glide (2.3), abilitando le ombre in tempo reale (R_SHADOWS 1) e gli effetti di luce in tempo reale (GL_FLASHBLEND 0). Il test è stato effettuato utilizzando l'apposita opzione TIMEDEMO nei tre demo presenti nella versione completa di Quake, mentre le macchine erano entrambe dei P200MMX con 32 MB di RAM (nel PC con la Monster 3D, la scheda VGA di supporto era una Matrox Millenium da 2MB).

	Monster 3D	Hercules Stingray 128/3D
Demo1	28.6 fps	19.6 fps
Demo2	27.9 fps	18.8 fps
Demo3	24.9 fps	17.1 fps

Come potete vedere dai test effettuati, GLQuake ha dimostrato, a sorpresa (viste le prestazioni con altri giochi in Direct3D e Glide), una differenza notevole tra le due schede, ma vi possiamo assicurare che durante il gioco vero e proprio tali differenze sono appena percettibili e non influenzano la giocabilità complessiva del titolo.

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI - (RICKYLAZ@MBOX.VOL.IT)

SIMCITY 2000

Magico Ministry of Game, mi chiamo Luca è sono un vostro fedele lettore da tre anni. Essendo un appassionato di giochi gestionali ho letteralmente consumato i settori del mio hard disk sui quali si trova il fantastico Simcity 2000. Ormai l'ho giocato in tutti i modi (pure con il monitor spento) e non so più cosa inventarmi, perciò ti chiedo se esiste qualche trucco che mi permetta di sperimentare nuove assurdità con questo capolavoro della Maxis, grazie.
Luca Boselli, Milano

Caro Luca ti capisco benissimo, so cosa si prova quando un gioco che abbiamo amato tanto non ha più nulla da offrirci, mi ricordo, per esempio, quando giocavo ad Another World, dopo averlo finito per la quarantacinquesima volta sapevo a memoria tutti i versi, rumori e musiche del gioco, se solo avessi trovato il modo di riprodurre anche le immagini mi sarei potuto travestire da coin-op e nessuno si sarebbe accorto di niente.
I cheat di Simcity 2000 non offrono effetti speciali particolari, ma potranno comunque esserti d'aiuto per sperimentare le poche cose che ancora non sei riuscito a fare.
Per tutte le piattaforme:

CASS	Soldi o catastrofe (15% di possibilità che si verifichi una catastrofe)
FUND	$10.000 in obbligazioni (al 25% di interessi).
JOKE	Uno scherzo (?)

Per Windows 3.1:
Prima di digitare i codici cliccare sulla toolbar

OIVAIZMIR	Debug.
GOMORRAH	Disastro nucleare
BUDDAMUS	$500.000 e tutte le ricompense attivate
GILMARTIN	Base militare
NOAH	Da inizio a un'inondazione
MOSES	Ferma l'inondazione
MRSOLEARY	Da inizio a un incendio

Per Windows 95:

IMACHEAT	$500,000 e tutte le ricompense attivate
PRISCILLA	Debug menu
GILMARTIN	Base militare
NOAH	Da inizio ad un'inondazione

Vi siete mai chiesti perché? Per quale motivo si usano i cheat? La domanda mi è venuta in mente un paio di settimane fa quando giocando a Diablo in Battle.net sono stato ucciso da un maledetto cheater (nonostante avessi l'anti-cheat). Ma che gusto c'è a vincere barando? Lo so che un discorso del genere fatto da uno che sui cheat ci campa può sembrare strano, ma è anche vero che esistono diversi tipi di cheat e diversi tipi di utilizzo degli stessi. Meditate gente, meditate e fatemi sapere se preferite barare per il gusto di farlo, perché siete disperati o perché semplicemente vi sto simpatico...

Simcity 2000

DRAGON LORE 2

Salvosh!
Siamo oramai impantanati nella città di Dragonia. Non riusciamo a trovare l'entrata per il Labirinto dei Dimenticati e trovare il corpo di Horick. Potete aiutarci? Un saluto con l'imbuto.
Catwoman & Robin.

Salve Catwoman e Robin, vi ringrazio per avermi scritto perché è bello poter essere d'aiuto a dei supereroi. Insomma aiutare delle persone che aiutano altre persone non è cosa da tutti i giorni, ma posso farvi una domanda? Che fine ha fatto Batman? Passando al vostro problema, la faccenda, come sempre, è molto semplice (per me che ho la soluzione sotto gli occhi). Dopo aver partecipato al Torneo delle Sette Lance dovete recarvi da Nenisma per chiederle informazioni sui goblin e sul Labirinto dei Dimenticati, vi risponderà che si può accedere al labirinto solo di notte quindi, se non l'avete ancora fatto, acquistate la corda e lo specchio. Andate a parlare con Cinders e ditele che avete mantenuto la promessa, parlate con l'araldo e recatevi dall'alchimista, dove finalmente potrete leggere la pergamena. A questo punto non vi resta che parlare con lo stalliere vicino alla porta della città per apprendere qualche informazione in più sul labirinto e aspettare la notte. Una volta tramontato il sole dirigetevi verso la fontana, qui troverete un fantasma (il fantasma compare solo se in precedenza avete parlato con il prete all'interno del tempio a proposito del Sognatore) chiedetegli chi è. Lui vi chiederà di ritrovare i resti del suo corpo; la prima volta rifiutate in modo che il fantasma vi faccia una seconda proposta offrendovi una pietra magica in cambio della vostra ricerca. Ora tornate indietro al passaggio con la statua del drago, mettetevi faccia a faccia con essa e appoggiate lo specchio sulla mano della statua. Apriti Sesamo! Finalmente avete trovato l'ingresso del labirinto, non vi resta altro da fare che entrarci e riportare alla luce i resti del povero fantasma, buona fortuna.

QUAKE MISSION PACK 1 & 2

Sorprendente Ministry of Game, mi chiamo Simone e ho due passioni: PC Game Parade e Quake. Visto che per il primo non esistono trucchi o codici per farselo arrivare a casa con due con sue settimane d'anticipo e gratis. Mi chiedevo se esistono codici almeno per i due fantastici Mission pack di Quake. Continuate così che siete fortissimi!!!
Simone Mazuchelli, Milano

Caro Simone ti devo contraddire. Il cheat per avere PCGP gratis e in anticipo esiste. Basta inserire nella propria casella postale un biglietto con su scritto SNDIRBZXW; nel giro di dieci giorni dovrebbe arrivare un nostro agente segreto che preleva il biglietto e si annota il tuo indirizzo e il gioco e fatto! Scherzi a parte, credo che la richiesta seria fosse la seconda perciò eccoti accontentato.Quake Mission Pack 1:
Per saltare di livello nella console digita: HIPExMy (dove x è il numero dell'episodio e y quello della missione). Digitando invece: inpulse 200 ti ritroverai con una bella armatura.
uakQuaQuake Mission Pack 2:
Purtroppo per questo non c'è molto, basta digitare un banale: RxMy (x per l'episodio e y per il livello) per saltare di livello. Buon divertimento!

Imperium Galactica

IMPERIUM GALACTICA

Caro Ministry of Game, sei la mia ultima speranza. Quando ho comprato Imperium Galactica non pensavo sarebbe finita così. Come avrai ben capito non riesco a finire questo gioco (bellissimo gioco) perciò ti chiedo se dall'alto del tuo trono (esagerato! NdALCab) non potresti aiutarmi con qualche trucchetto. Spero di vedere i codici da me richiesti pubblicati sul prossimo numero visto che la mia sanità mentale sta dando segni di cedimento.
Giorgio Boldoni, Verona

Caro Giorgio non so cosa tu intendi per "prossimo numero", ma stai sicuro che questo è il primo numero su cui la tua lettera poteva essere pubblicata. Qui sotto, come puoi vedere, ci sono i cheat da te richiesti perciò non preoccuparti per la tua sanità mentale: anche per questa volta è salva
Durante il gioco tieni premuto SHIFT e digita KAROLY in modo da rendere attivi i cheat, quindi premi uno dei seguenti tasti e goditi l'effetto.

C	Tutte le invenzioni
C	Se lo premi una seconda volta attiverai i cheat del pianeta
V	+100.000 crediti
5	Grado 1 (LT)
6	Grado 2 (CPT)
7	Grado 3 (CMDR)
8	Grado 4 (ADM)
9	Grado 5 (Gr ADM)

LETTERE DAL FUTURO

RELOADED

Avete fatto saltare in aria tutto ciò che si poteva fare esplodere, ma ancora non siete soddisfatti? La tipa dai capelli viola e le calze bianche e nere vi ha promesso che se non continuerete a distruggere palazzi e uccidere energumeni malintenzionati (più malintenzionati di voi, si intende) vi pianterà per scappare con un suonatore di violoncello? No problem. Con i cheat che trovate qua sotto dovreste riuscire addirittura a portarla sull'altare a farle pronunciare il fatidico "Sì".
Nella schermata di selezione del personaggio digitate:
ILOVEMYTEDDY — Per avere Fwank, il personaggio segreto

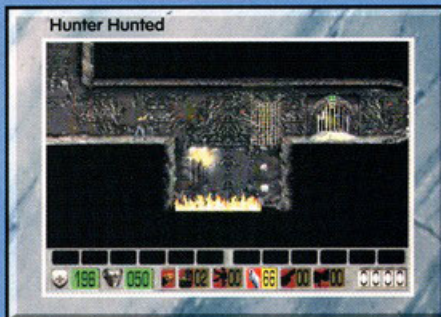
Nella schermata delle opzioni digitate:
IWANTTOWIN — Per selezionare il livello dal quale partire

Durante il gioco mettete in pausa e digitate:
RLSEFISGOD — Per saltare di livello, avere tutte le armi, tutte le munizioni, energia e power up

Durante il gioco digitate:
RLGOD — Per l'invincibilità

MOTORACER

Si sa la passione per le moto è un fenomeno molto diffuso, sfrecciare a 300 Km all'ora su due misere ruote non è certo una cosa da sottovalutare. Per fortuna, dopo anni di attesa si sono decisi a pubblicare un gioco decente che emuli queste emozioni sui nostri monitor e io prontamente mi sono procurato i cheat.
Quando il gioco vi chiede di inserire il vostro nome digitate quanto segue, il cheat inserito verrà attivato e il programma vi chiederà il vostro nome una seconda volta.

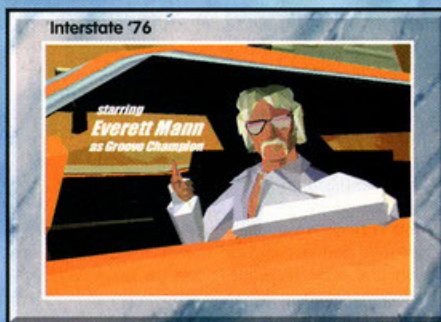
CDNALSI	Da accesso a tutti i tracciati
CTEKCOP	Pocket Bikes (?)
CESREVER	Per correre sui tracciati ribaltati

Hunter Hunted

HUNTER HUNTED

Cacciatore o preda, scappare o rincorrere. Non importa quale sia il vostro ruolo, ciò che deve interessarvi è il fatto che da oggi la vostra vita sarà più tranquilla, basta digitare uno dei codici sottostanti durante il gioco.

COLE	Invincibilità e tutte le armi
RAYL	Invincibilità e basta
INVINCIBLE	Ancora invincibilità
LUKASZUK	Tutte le armi
TREVOR	Tutte le munizioni
SNELLINGS	Pieno di energia

I seguenti codici invece servono per cambiare il colore del vostro personaggio

VINCENT	Grigio
BLUE	Blu
SAGE	Verde
AVACADO	Verde chiaro
OCHRE	Ocra
HAHN	Marrone

Interstate '76

INTERSTATE '76

Ogni volta che penso a questo gioco mi vengono in mente le musiche di Hazard o dei Chips (per non parlare delle Charlie's Angels e tutti gli altri). È incredibile come tutti noi che abbiamo vissuto (chi più chi meno) l'epoca d'oro dei telefilm siamo rimasti indelebilmente legati a quegli stereotipi. Non credo esista ventenne o trentenne che preferisce quei pesci lessi di Baywatch ai mitici Starsky e Hutch (personalmente credo che anche Boomer, il cane intelligente, abbia un QI superiore a quello di Pamela Anderson). Comunque bisogna parlare di cheat, no? Beh, non sono tanti, ma rappresenta l'attuale livello di conoscenza della razza umana, perciò non vi resta che accontentarvi.
Tenete premuto CTRL-SHIFT mentre digitate i codici

GETDOWN	Tutti i nemici vi attaccheranno e quando verrete uccisi passerete automaticamente al livello successivo (funziona soltanto in viaggio).
WIGGLEBURGER	Vi piace l'effetto delle vibrazioni quando vi schiantate?
FREELANCE	???
THIRDNOSTRIL	???

Fallen Heaven

FALLEN HEAVEN

Questo non è un vero e proprio cheat, ma il risultato è comunque grandioso. Quello che dovrete fare è molto semplice: usando "gestione risorse" di Windows entrate nella directory di Fallen Heaven e quindi aprite i file "units" o "structures" con il notepad. Dentro questi file troverete tutte le informazioni su tutte le unità e le strutture del gioco. potrete sapere quanto costano, quanti hit point hanno, ecc. Il bello, naturalmente, sta nel fatto che tutte queste caratteristiche possono essere modificate a vostro piacimento; inutile dire che vi sarà tutto più facile se un tank vi costerà 1 invece di 200. Ah, quasi mi dimenticavo, ricordatevi di farvi una copia dei suddetti file in modo da poter riportare tutto alla normalità in qualsiasi momento.

OUTLAWS

Il mese scorso vi ho dato i cheat, questo mese invece ho il piacere di presentarvi i codici dei vari livelli.
olhideout
oltown
oltrain
olcanyon
olmills
olsimms
olminer
olcliff

Scrivete a:

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02- 38010028
E- Mail: pcgame@contatto.it - rickylaz@mbox.vol.it

NO CARRIER

Dite la verità, dopo avere letto il cappello introduttivo vi eravate spaventati.
Al posto dei cheat magari pensavate di trovare un sunto del "Codice etico del buon videogiocatore" da me stilato.
Come avete potuto vedere comunque non è cambiato nulla anche se mi piacerebbe conoscere le vostre opinioni a riguardo.
Alla prossima!

Riviste telematiche, la fine della carta?

I newsgroup sono, indubbiamente, una delle risorse di Internet più utili e allo stesso tempo interessanti: scambiare le proprie opinioni con altre persone appassionate delle stesse cose è davvero gratificante. Proprio per questo mi diverto a "postare" in una ventina di gruppi diversi (sarebbero di più se ne avessi il tempo materiale), fra i quali c'è anche uno dei news italiani più frequentati: it.comp.giochi, che sicuramente quasi tutti quelli di voi provvisti di modem conosceranno. Inevitabilmente, ci si scontra con gente dalle opinioni completamente diverse, è una cosa normale, ma un po' di tempo fa ho letto un contributo che mi ha lasciato un po' perplesso: una persona aveva postato un messaggio nel quale sosteneva che ormai, vista la diffusione di Internet, le riviste di videogiochi erano ormai diventate inutili. Lì per lì, non sapevo cosa rispondere, e infatti ho deciso di non replicare, però devo dire che ci sono stato a pensare un po'… In effetti, le argomentazioni portate non erano del tutto stupide: sulla rete si possono trovare recensioni di giochi fatte in modo assolutamente imparziale (visto che alcuni pensano che le riviste siano pagate dalle software house, cosa paragonabile ormai a una leggenda metropolitana) e scritte anche molto bene, e talvolta, a causa degli inevitabili tempi di stampa, queste informazioni sono disponibili molto prima che le riviste specializzate pubblichino il loro articolo sull'argomento… e allora? Stiamo forse andando verso la fine delle riviste su carta? E' arrivato il momento (per me) di cambiare lavoro?

Dopo parecchie ore di meditazione sull'argomento sono arrivato alla conclusione che non credo che questo accada, almeno nei prossimi anni, per numerosi motivi; prima di tutto la praticità: è indubbiamente meglio leggersi la propria rivista con calma svaccati sulla poltrona preferita che accendere il PC, collegarsi a Internet e al sito che ci interessa e poi scaricare le notizie che cerchiamo: sia chiaro, adoro Internet, lo ritengo il media per eccellenza, il più comodo, il più libero e il più anarchico, però se devo leggere qualcosa preferisco prendere la mia bella rivista o il mio libro, sdraiarmi sul letto e immergermi nella lettura senza dover stare appiccicato al monitor. E questo non vale solo per le riviste: avete mai provato a leggere Burroughs o Ballard sul monitor? Pensate che sia la stessa cosa leggere le sbronze di Bukowski su un bel libro e su un freddo schermo?

Credetemi, è terribile, fa completamente perdere il gusto per la letteratura, del leggere per il puro gusto del libro. Tornando sullo specifico di una rivista, penso che così facendo possa venire a mancare quel feeling che si crea tra il lettore e il redattore, quel rapporto che ci fa capire che possiamo fidarci di quello che dice una certa persona, dal momento che col tempo ci si è accorti di avere un po' gli stessi gusti, e di condividere certe opinioni sui giochi. Mi ricordo che quando ancora non scrivevo, tutti i mesi mi mettevo a leggere un'infinità di giornali di videogiochi diversi, e tutte le volte leggevo per primi gli articoli dei redattori che conoscevo meglio (non di persona, ma quelli con cui mi trovavo maggiormente d'accordo), e nonostante non avessi mai conosciuto uno di loro mi sembrava ci fosse una specie di rapporto che ci legava (del resto io pagavo per un servizio che in quanto tale doveva essere il migliore possibile). Penso che su Internet sarebbe più difficile un rapporto simile, dal momento che essendo un lavoro non retribuito, sarebbe complicato trovare gente disposta a lavorare ogni mese e comprare parecchi giochi per fornirvi delle recensioni…

OK, uno compra il gioco, e divide la sua opinione con tutti, però, se uno deve già comprarsi quattro o cinque giochi in un mese la cosa incomincia a essere più dispendiosa, sia in termini di tempo che di denaro. Quindi ci si ridurrebbe a leggere ogni volta recensioni di una persona diversa, che non si conosce, e della quale è più difficile fidarsi. E poi chi vi dice che uno di questi articoli non sia stato scritto da un PR di una software house sotto falso nome? Lo so, sono paranoico, però è un ipotesi realistica, non è poi così fuori dal mondo.

Insomma, per farla finita sono convinto che ancora per un po' Internet non soppianterà la carta stampata, ma sicuramente la affiancherà per fornire un servizio ancora migliore all'utente… è sempre meglio sentire più pareri, e una voce in più, anche se di origine sconosciuta, non può che aiutare un potenziale acquirente a fare l'acquisto giusto, anche se a volte si viene a creare un po' di confusione (F1 è il tipico esempio: alcuni lo considerano un capolavoro, altri una ciofeca).

Prima di congedarmi vorrei ricordarvi che, come al solito, questa è solamente la mia opinione, e come tale può essere accettata o respinta: essendo questo uno spazio aperto ci terrei a sentire i vostri commenti e le vostre opinioni in merito, l'indirizzo è sempre quello:

pcgame@mail.viva.it

HEY, È LA TUA CITTÀ...
PENSACI TU!
CONSTRUCTOR
Acclaim
entertainment, ltd.
SYSTEM 3